DibujArte

REVISTA DEL

GRUPO EDITORIAL
EDITOPOSTER
#46 $ 20.00
Dlls $2.50
www.editoposter.com

www.editoposter.com

CLASES DE ILUMINACIÓN Y CONTENIDO

COLOREA CON ACRÍLICO

CONOCE MÁS DE WILL EISNER

ENTREVISTA: PULPO COMICS

PROMOCIÓN
50% DE DESCUENTO EN TNT9
expo manga-com
MOSTRANDO ESTE EJEMPLAR

EDS
DESIGN
erik.eds@gmail.com

EL ARTE NUNCA FUE TAN SEDUCTOR...
...HASTA AHORA
MÁS TIPS DE DIBUJO
MÁS ARTISTAS
MÁS CINE
Y MÁS DIVERSIÓN
BUSCA NUESTRO NÚMERO 25 ESPECIAL DE ANIVERSARIO CON CD
ARTEMANÍA
LA REVISTA DEL JOVEN ARTISTA - BÚSCALA CADA MES Y HAZLA TUYA

EDITORIAL

WWW.EDITOPOSTER.COM

Bienvenidos sean nuevamente queridos lectores, a este espacio de aprendizaje y mutuo esparcimiento, estamos realmente contentos de contar con ustedes nuevamente como cada mes y ahora tenemos especialmente algunas sorpresas para ustedes. Por principio de cuentas tenemos nuevos colaboradores en la revista: Francisco Espinosa entra de lleno a formar parte de DibujArte, aunque ya lo habíamos tenido como colaborador, ahora llega como asistente editorial de la revista y estará encargado en gran parte del contacto con ustedes a través del buzón y varios artículos, entrevistas y otros rollos que el buen Paquito preparará. Contamos también con Javier Saurio, un talentoso dibujante y colorista que inicia con una clase muy interesante sobre los tonos del color. También está con nosotros Roy López, echándonos la mano con algunas revisiones de portafolios. Además encontrarán en este número una entrevista a BEF, artista co-responsable de publicar la antología Pulpo Cómics y un breve homenaje a uno de los más grandes artistas del arte secuencial que ya no está más entre nosotros, Will Eisner. Disfruten.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte@editoposter.com
dibujarte2003@yahoo.com.mx

Indice

Clase de Luz y Contenido.....	2
Revisión de Portafolios	16
Will Eisner	21
El pupLo comics	26
Clases de Gouche	30

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #46 PRIMERA QUINCENA DE ABRIL 2005
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, peliculas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, por EDITOPOSTER S.A. Salvador Diaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 13-23-0-100 Director Responsable JUAN A. FLORES V. Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Diaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA S.A. DE C.V. Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TÍTULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 10/Oct/2005 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO Exp. 1/432"01"/15273. Certificado 8440 18/Dic/2001 Impresa en México Copyright © 2000.

DIRECTORIO

EDITOPOSTER S.A.
Salvador Diaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera 06400
México D.F.
13-23-0-100

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable
Juan Carlos Hernández
Coordinador Artístico
Carlos Carbajal Cuevas
Director
Francisco Espinosa
Asistente Editorial
Martha García de la Rosa
Jefa de Diseño
Laura O. Bárcena V.
Mar.
Diseño de Interiores
Lilian Ramirez
Asistente
Ro.Ma.
Corrección de Estilo
Roy López
Javier Saurio
Tozani
Portada
Miguel Ángel Gonzaga
Fotografías
Roy López
Javier Saurio
Paulina Avilés
Clases
Izumi
Tozani
Colaboradores
EDITOPOSTER S.A.
Gilberto López Robledo
Preprensa
Adriana Villalobos
Mercadotecnia
Miguel Ángel Ruiz
Circulación

Luchador y Vampira

¡Saludos, amigos de esta su revista DibujArte! En ésta ocasión trataremos de enseñarles como el tipo de luz en una imagen nos determina la interpretación que hacemos de ella, es decir, el mensaje que nos llega a través del color.

Esta imagen de nuestro amigo dibujante Roy López es con la que vamos a trabajar. En ella podemos ver a un enmascarado y a una chica con cierto aire de vampira. Ambos en un parabús en una calle de una ciudad cualquiera.

Si vemos con más detenimiento y contemplamos sus expresiones, tanto en su rostro como en su cuerpo, podemos observar que el luchador está buscando a la chica y ella sonríe confiada pensando que ha logrado despistarlo.

Incluso haciendo una interpretación, podemos considerar que la escena nos narra a un luchador con la expresión de "se me escapó" y ella disfrutando del juego de la persecución y la sensación de peligro que ello implica.

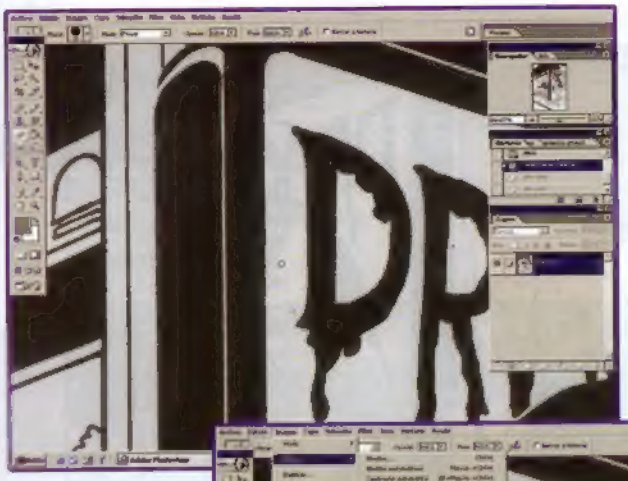
Para ponerle color usaremos el programa de Adobe Photoshop, por lo que las indicaciones para ir trabajando se dividirán entre la técnica misma y como lograrla por medio de las herramientas del programa.

Para entender el objetivo de esta clase, que es ver claramente como la luz determina el mensaje de una ilustración, colorearemos la imagen en tres momentos diferentes del día.

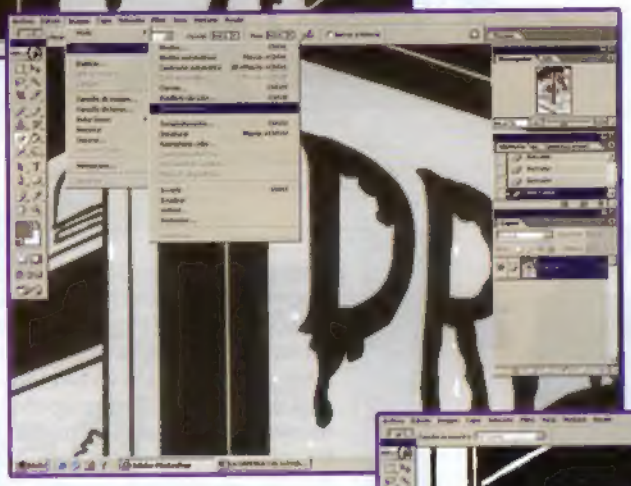
Primero: Por la mañana, cuando el sol llega de lado y aún no es medio día.

Segundo: Por la tarde, cuando el sol comienza a ocultarse y todo se llena de sombras.

Tercero: En la noche, cuando la luz existente es emitida por elementos muy específicos, como lámparas o anuncios luminosos.

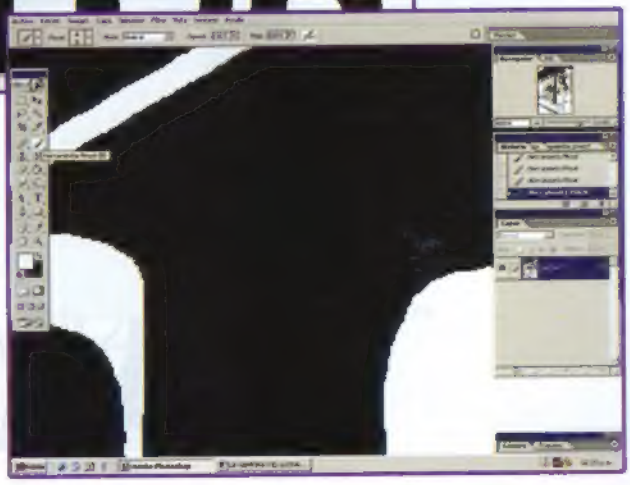


Una vez que escaneamos la imagen a 300 dpi's de resolución y, en este caso por el tipo de línea, en escala de grises, procedemos a abrirla en el programa Photoshop. La seleccionamos toda por medio de las teclas Control + A y ampliamos la imagen con la herramienta Zoom (Z, vía teclado) lo suficiente para revisar que esté limpia de puntos o manchas que no sean parte de la línea del dibujo; esto lo hacemos activando la herramienta Borrador (E, vía teclado). La idea es eliminar los puntos negros que son muy evidentes; en cuanto a los tonos grises, esos los eliminaremos con otra herramienta.



Debido a que escaneamos en escala de grises, los rastros de lápiz de trazos fuera del entintado así como leves manchas del grafito pueden existir en nuestro dibujo, además el negro del entintado puede tener varios tonos que desmeritan su calidad y pueden hacer que nuestra imagen con color se vea sucia en esas partes.

Para eliminar el gris usaremos la herramienta de Brillo y Contraste. La manera de acceder a ella es a través de la barra de menú, está el menú Imagen, lo abrimos y buscamos la opción de Ajustes que a su vez tiene su propio menú, en éste seleccionaremos la opción de Brillo y Contraste. En el caso de esta imagen con Brillo +30 y Contraste +75, logramos obtener el efecto deseado, blanco y negro uniformes.



Hay lugares en las zonas negras donde hay puntos blancos, éstos los llenamos con la herramienta Pincel (B), aplicando negro.

Bien, nuestra imagen ya está casi lista para que empecemos a ponerle color. Ahora es momento de transformarla en un dibujo a color, ya que está en escala de grises. Para ello, una vez más en la barra de menú, abrimos el menú Imagen y elegimos Modo, en este submenú elegimos la opción Color RGB. (1)

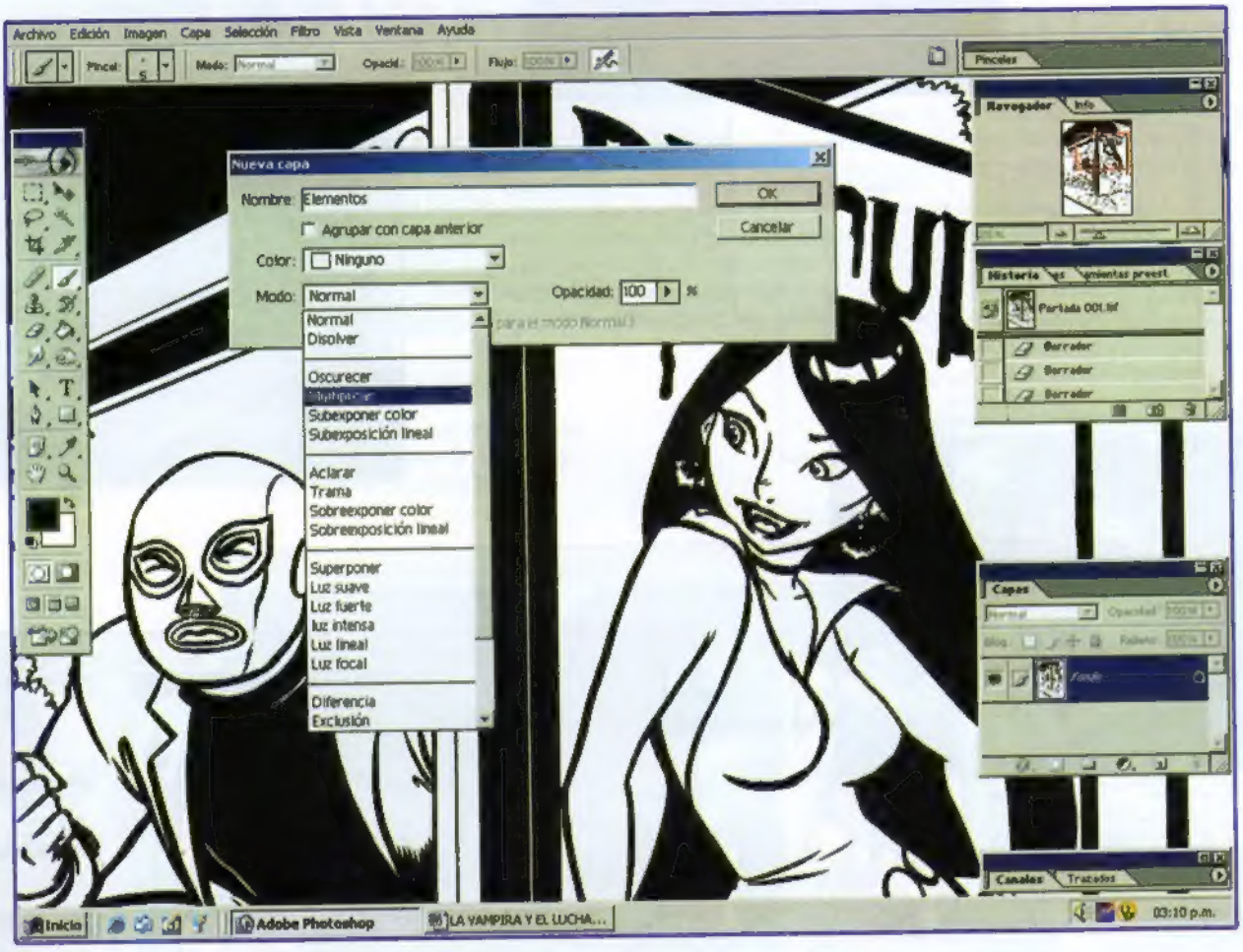
1

2

Ahora comenzamos creando una nueva capa o layer. Del lado derecho la pantalla en el área de trabajo del Photoshop tenemos varias ventanas o cuadros de dialogo, la segunda de abajo para arriba es la ventana de las Capas. En esta ventana en el ángulo superior izquierdo, debajo de las opciones de minimizar y cerrar la ventana, hay un circulo con un triángulo que abre las opciones de capas, (2) mismas que podemos usar por medio de la barra de menú y abriendo el menú Capa; en donde elegiremos nueva capa. (3)

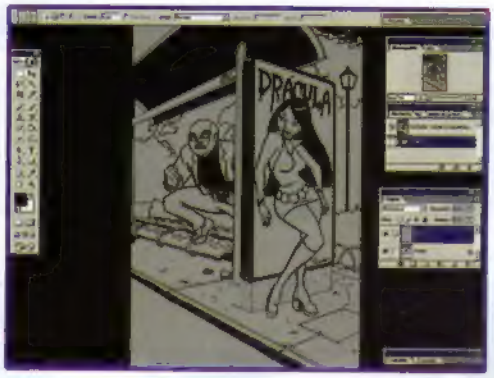
3

Si creamos la nueva capa mediante la barra de menú, la secuencia es Capa, luego Nueva y después Capa, y entonces se despliega un cuadro de dialogo, donde vemos características más importantes de la capa y podemos nombrarla, en este caso le pondremos Gris y en la opción de Modo de su menú elegiremos Multiplicar. La capa en este modo nos permite ver claramente el dibujo, que no debemos tocar, es decir, no se trabaja en él, sino en las capas.



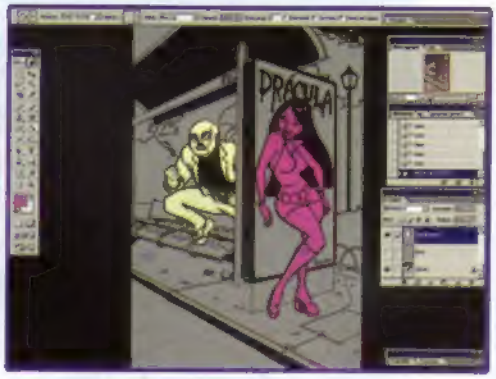
Existe otra manera de crear una nueva capa que es en la Ventana de Capas; en la parte inferior de ésta hay una serie de iconos, de derecha a izquierda; el segundo nos permite crear una capa nueva.

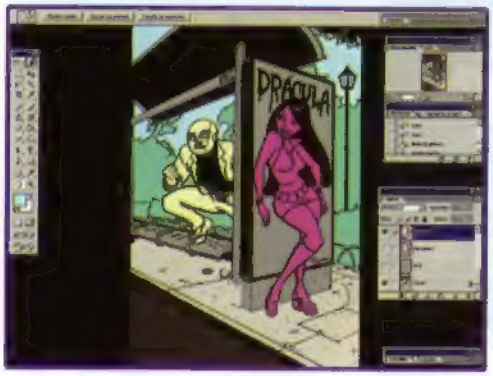
Empezaremos a trabajar en la capa de elementos. Lo primero será escoger un tono de gris ligeramente claro y llenar toda la selección.



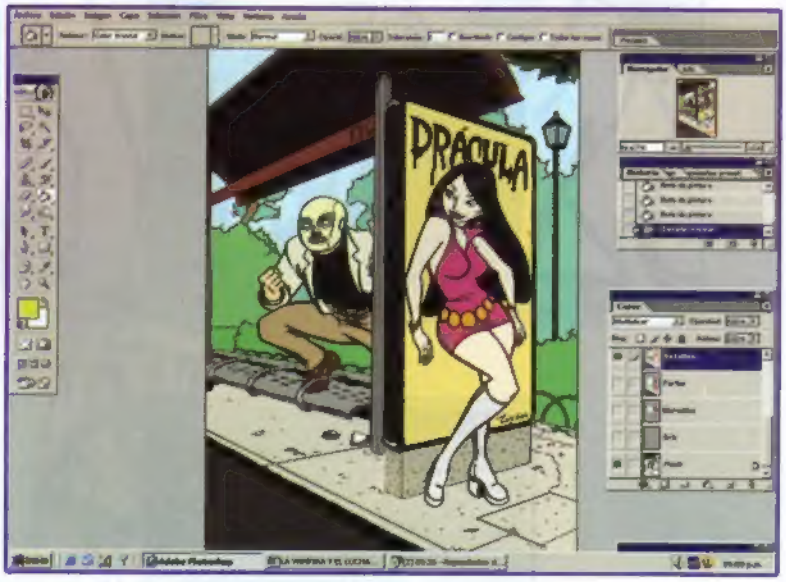
Después duplicamos esta capa y a la copia la renombramos como Elementos. En esta capa usaremos la herramienta de Lazo (L) para seleccionar todo el contorno de los personajes. La manera más conveniente es eliminando el suavizado para que la selección sea precisa en sus bordes, ya que la llenaremos de un color diferente; para ello procuremos ir por la parte de en medio de la línea entintada.

La intención de esto es trabajar con un número menor de capas y así agilizar el proceso de coloreado. Una vez que tengamos seleccionados todos los elementos de la figura del luchador procederemos a llenarla de un color, en éste caso podemos usar un amarillo para distinguirlo bien; y una vez hecho lo mismo con la figura de la chica la llenaremos de un color rojo, pensando en el vestido, por ejemplo. (Fig. 013)

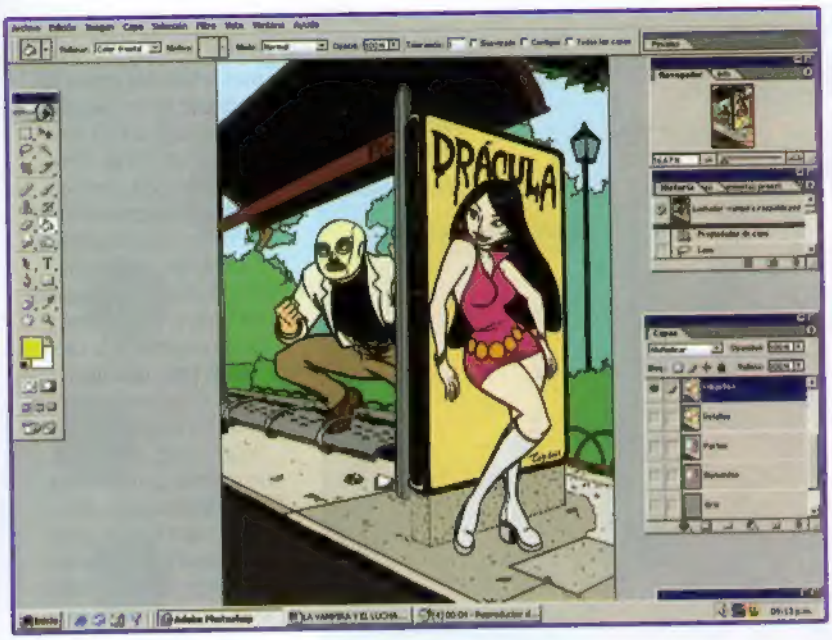




Duplicamos nuevamente esta capa y la nombramos Partes, en esta capa comenzamos a seleccionar el cielo, la vegetación, la banqueta y la calle. Cada selección la llenamos con un color vinculado con la idea más simple que tenemos de cada uno, es decir, el cielo azul, la vegetación verde, la banqueta de gris terroso. Es importante señalar que no se usan grises que sólo contengan blanco y negro, sino que se toman los grises en función de un color, en éste caso es un gris que tiene café. O por ejemplo, el color oscuro para la calle que indica el asfalto es un rojo con negro muy oscuro; esto se hace para no saturar nuestra imagen y en caso de imprimirse que no se barra el color, es decir, que se vea pastoso y plano. Y por otro lado que se integre a los demás elementos que tienen como base ese color en la composición.



Volvemos a duplicar la última capa y la nombramos Detalles, y ésta vez empezamos a seleccionar zonas menores como son los diferentes grupos de vegetación que hay, así como la ropa y la piel de nuestros personajes. Todo con la idea de darle a cada elemento un color de acuerdo a la luz dominante que estamos manejando.



Duplicamos nuevamente y a esta capa la llamamos Objetos, en ella cada objeto tiene su color distintivo, como es el caso de los tacones de las botas, el cinturón del luchador, y sobre todo partes de un mismo objeto que lo componen, como con los tubos que separan los asientos del parabús o las diferentes caras de los tubos octagonales que soportan el techo de éste; y del mismo modo con los diferentes bloques de cemento que forman la banqueta.

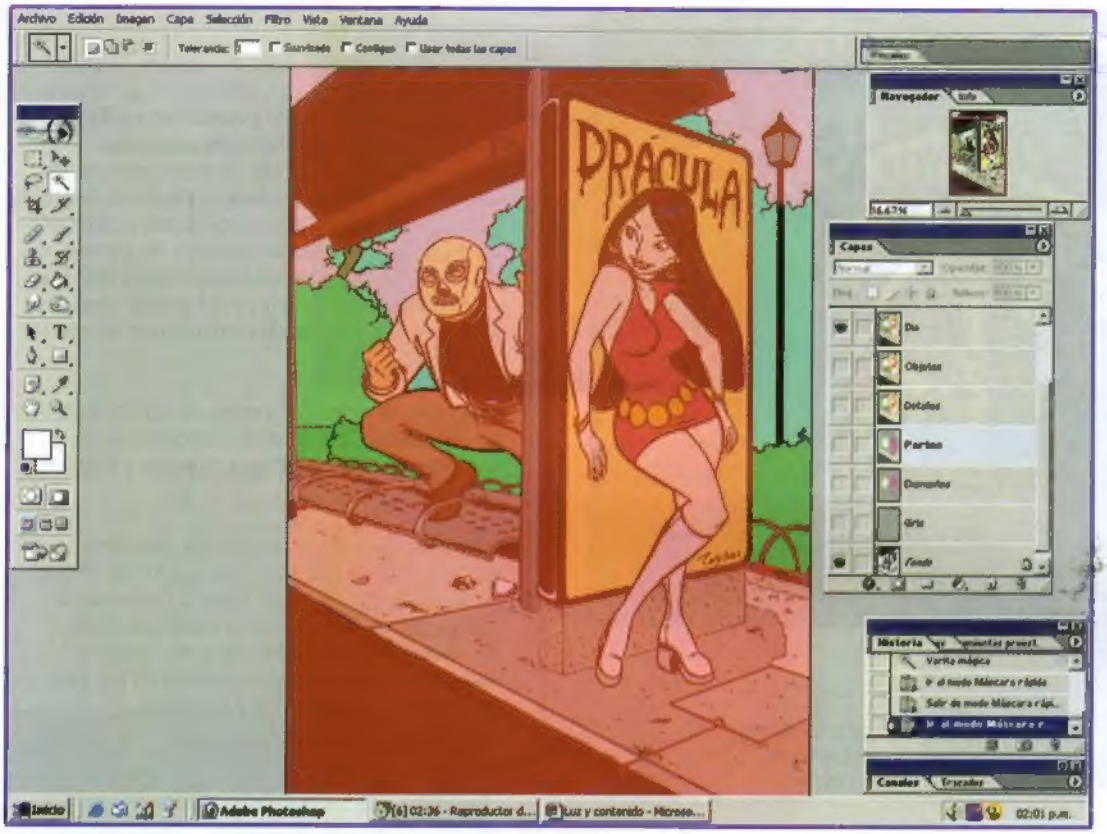
Muy bien. Ya tenemos nuestro dibujo coloreado en su totalidad, con plastas o colores planos, y la diferencia entre el dibujo en blanco y negro es radical.

Por el tipo de colores que hemos manejado nos queda claro que es de día, por lo que ahora podemos comprobar que cuando hablamos de color estamos expresando el concepto de luz, de como incide en las formas y nos ayuda a identificarlas en el entorno que nos rodea. Esto nos permite reconocerlos y ubicarlos.

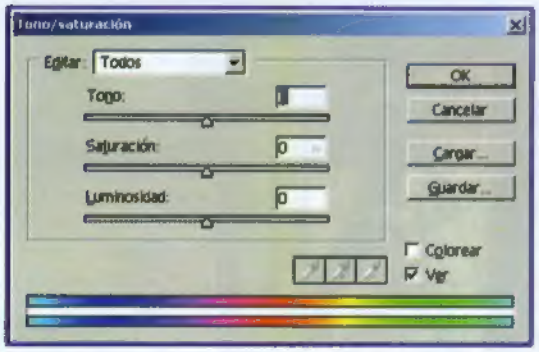
Regresando a nuestra imagen; volvemos a duplicar ésta última capa y la nombramos Día. La volvemos a duplicar dos veces más, y a la primera la llamamos Tarde y a la última Noche.

Básicamente en cuanto a las capas con las que vamos a trabajar ya tenemos casi todas, sumaremos algunas más para la tarde y la noche, y las usaremos para lograr ciertos efectos de luz, como el rebote de luz del anuncio del parabús. La manera en que va-

Javier Saurio

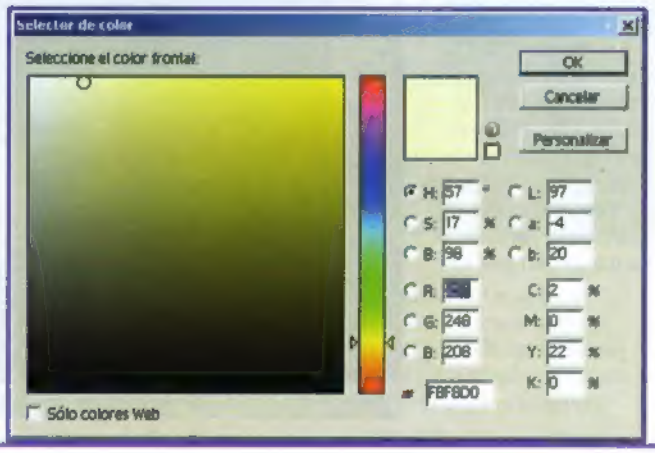


mos a usar las capas es mediante la herramienta Varita Mágica (W), con una tolerancia de 1% y sin suavizado. De ésta manera seleccionaremos las zonas en que vamos a trabajar, podemos seleccionar normalmente en la capa de objetos y luego regresar a la capa de la hora que estamos trabajando. Para grandes zonas como la vegetación, en el caso de trabajar la misma luz, lo podemos seleccionar en la capa Partes, y así podemos encontrar en las capas las diferentes selecciones que necesitamos.



Ahora, para lograr que las capas de Tarde y Noche nos den la luz que corresponde a estas horas, seleccionamos toda la capa con Control + A y tecleamos Control + U, que es la herramienta de Tono/Saturación, en donde tenemos tres controles, el de Tono, Saturación y Luminosidad. Pero... ¿qué quieren decir?

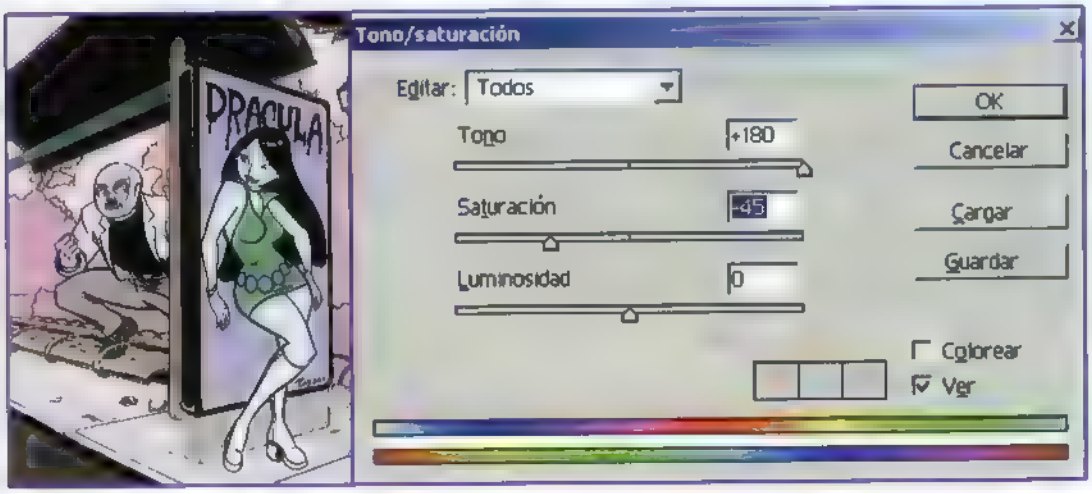
Para ello hablaremos primero de dos conceptos importantes en el color; Espectro de Color o Luz Visible, éste es el campo de visión que capta el ojo. En él están los colores que percibimos que van del violeta hasta el rojo; suele representarse como una barra en donde están todos los colores. Cuando abrimos el cuadro de diálogo del Selector de color, éste es la barra vertical junto al cuadro principal del color que seleccionamos.

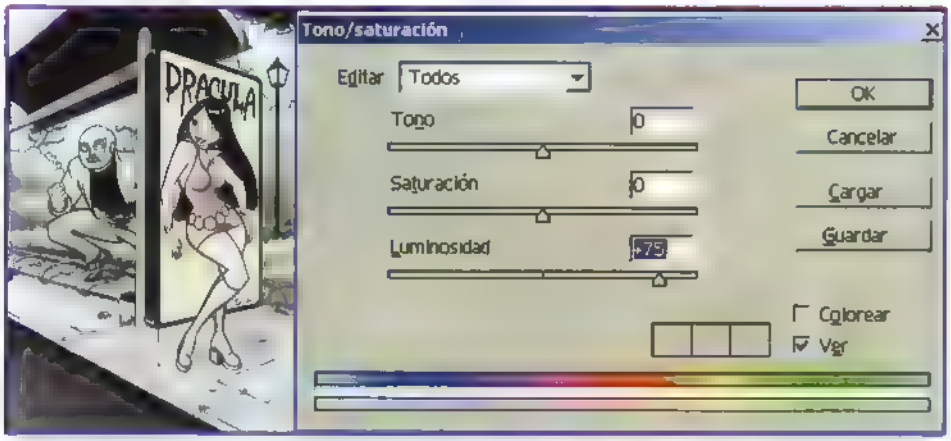


Círculo cromático

Círculo cromático, éste es el espectro de luz visible, puesto en círculo y formado por los colores más representativos y que nos son tan conocidos. Esta presentación es muy práctica pues el rojo y el violeta quedan juntos, permitiéndonos movernos por el círculo para ubicar con más facilidad las caracteristicas que los colores tienen.

Cada color tiene tres características·
Tono: Es la manera en que habitualmente los nombramos; rojo, naranja, amarillo, verde, azul, etc. En este caso están los doce tonos que forman el círculo cromático. Hay tonos en el círculo cromático que llevan el nombre de otros colores, para nombrarlos con mayor precisión, el rojo anaranjado o el amarillo anaranjado.





Luminosidad o Matiz: Es el grado de luminosidad u oscuridad, es decir, el resultado de combinar un tono específico con blanco o negro, por ejemplo; el rojo con blanco nos da rosa, mientras que con negro obtenemos un escarlata

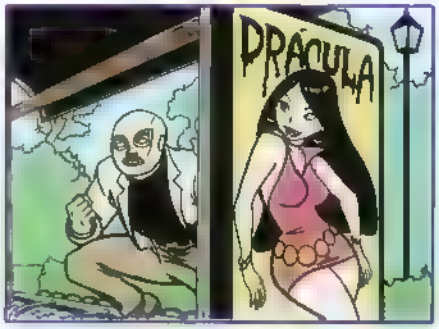
Saturación: Es lo vivido o intenso del color, el tono puede ser un color puro, al 100% de su intensidad, y a medida que lo combinamos con otros este porcentaje disminuye; en particular con el blanco, el negro y, sobre todo, con el gris, de tal manera que nos referimos a que el color está puro o en un grado relativo de su intensidad o saturación.

Entonces usando la herramienta donde tenemos las tres características de los colores, podemos variar la luminosidad para dar mayor oscuridad a nuestra imagen, y mediante la saturación logramos que los colores no se vuelvan muy intensos y sigan en armonía unos con otros. En cuanto al tono, conviene moverlo un poco en la tarde donde los colores tienden hacia los amarillos y naranjas. Y en la capa de noche lo podemos desplazar, ligeramente, hacia los magentas que acentúan la oscuridad y la luz por la noche.

Habrá elementos que se saturen más que otros, como puede ser el caso del amarillo del anuncio luminoso, ya que es un color que en nuestra capa de día se encuentra muy puro. Para corregir estas situaciones seleccionamos ese elemento y lo ajustamos con la misma herramienta de Tono/Saturación. Este fenómeno también se presenta con los colores que son oscuros, como es el caso del café del pantalón del luchador o, en el caso de colores claros, que al oscurecerlos y bajarles saturación se vuelvan grises, como el azul del cielo.

Esta situación con el color, cuando se varían el tono, la luminosidad y la saturación de una imagen, nos lleva a otro concepto importante dentro del manejo del color, está es la Gama.

El círculo cromático en donde están todos los colores se denomina gama y existen diversas gamas en función de todos los tonos o colores, con una misma luminosidad y saturación.

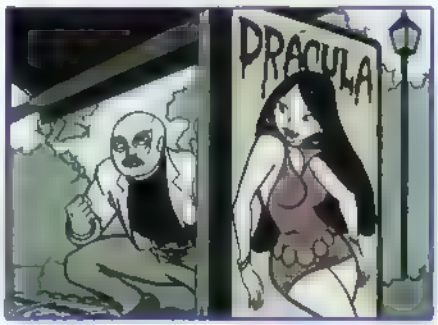


Existen cuatro gamas principales, de acuerdo a lo anterior:
Colores Luminosos· Son el cir culo cromático con un porcentaje alto de blanco. Como corres pondenan a los colores por la mañana o a una atmósfera muy iluminada.

Colores Vivos: Es el color al 100% de su intensidad o muy cercano a este porcentaje. Esta gama nos provoca sorpresa y contundencia; es poco recomendable usar todos los colores a este nivel, pues en una composición, manejados de ese modo, provocan confusión y agota miento. Lo correcto es emplear un sólo color dominante y los demás en una menor proporción. Esta gama nos coloca en el presente, en el ins- tante que se sucede ante nosotros

Colores Oscuros. Son el resultado del círculo cromático con el negro. Esta gama nos denota seriedad, misterio, un tono de antiguedad y, por supuesto, de poca luz y poca definición de las formas.

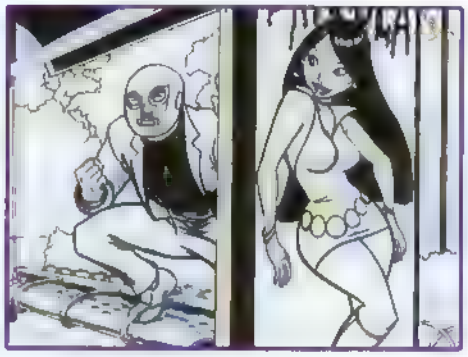
Colores Deslavado o Grises: Son los colores en combinación del gris, que provoca una sensación de viejo, tedioso, cansado y triste. Sirve para generar contrastes entre un ambiente y un elemento nuevo. Provoca un sentido de inmovilidad, de abandono y, en algunos casos, de profunda tranquilidad.



Así, para lograr la diferencia entre nuestros tres momentos del día, lo que estamos haciendo es variar la gama de color disminuyendo la luminosi- dad, la saturación y variando ligeramente el tono. Primero en toda la imagen, después ajustando partes específicas.

Javier Saurio

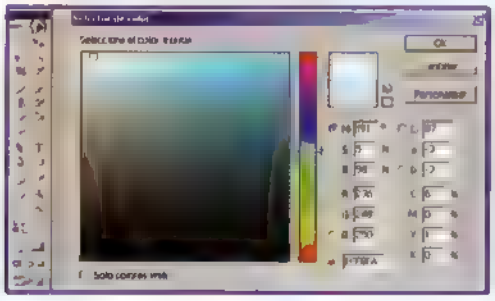
Ya tenemos la luz general o atmósfera de nuestras tres horas del día, pero nuestra imagen luce plana; así que lo que sigue es darle volumen. Esto se logra definiendo las fuentes de luz y estableciendo en nuestro dibujo las zonas de brillo y sombra. La asignación de la dirección es recomendable hacerla en una fotocopia del dibujo, esto con varias finalidades, no pasarse horas frente al monitor tratando de asignar una cierta dirección. En general, el manejo de papel y lápiz para trabajar resulta más natural y fluido que el ratón o la tabla digital. Y además nos familiarizamos con la imagen y la luz en una misma escala, ya que en el papel no hacemos acercamientos y siempre vemos la totalidad de la imagen.



En esta fotocopia los puntos donde incide la luz de manera más fuerte están marcados por el amarillo, mientras que las sombras en azul; lo importante es que sea coherente la dirección de la luz de acuerdo a nuestras fuentes emisoras de ésta, que en este caso es el sol.

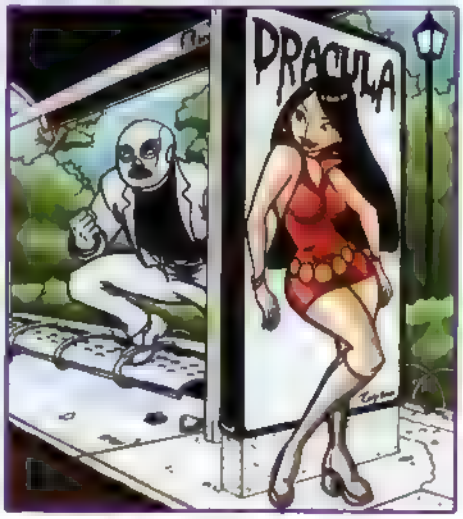
En el atardecer podemos considerar que el farol y el anuncio luminoso alcanzan a percibirse. Y en la noche estas serán nuestras fuentes luminosas principales.

Para comenzar a dar volumen a cada uno de los elementos del dibujo iremos de las zonas más grandes, como el cielo y la vegetación, a las menores, que suelen ser los pequeños detalles, como las basuras del piso, las joyas o los vivos de la máscara.



En éste caso comenzaremos con el cielo. Para elegir los colores que serán el brillo y la sombra partimos del color que hemos puesto y vamos a la ventana de diálogo del Selector de Color y ahí los escogemos, quedando ambos en nuestra paleta en la barra de herramientas.

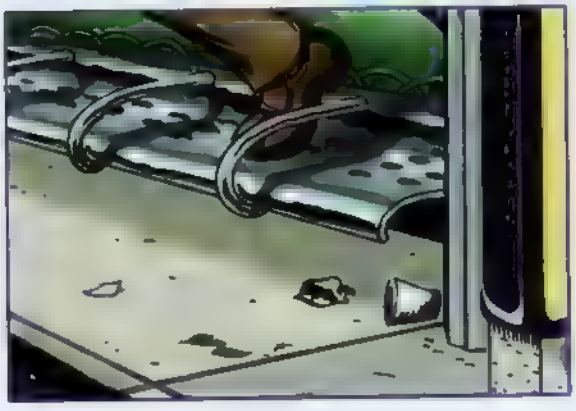
Comenzamos con la sombra y, en éste caso, la técnica de color será el difuminado. Para ello el pincel será uno con efecto de aerógrafo y con flujo en 65% y opacidad en 25, para lograr el efecto de degradado.



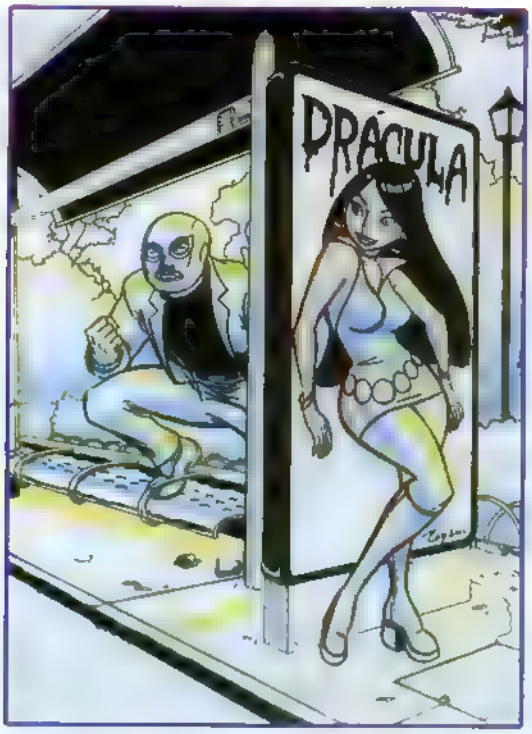
Una vez que hayamos puesto las sombras procedemos a generar los brillos, que es de donde proviene la luz. En el caso de los objetos y personas es donde la luz se refleja.

Así elemento por elemento, hasta lograr la atmósfera en general de los volúmenes que esa luz le da a todos los objetos. Es por esto que es tan importante decidir qué tipo de luz queremos lograr, cuáles son las fuentes luminosas que las generan, y particularmente, cuál es la textura y comportamiento de los objetos, telas, metales, plásticos y demás materiales que nuestro dibujo incluye y representa.

En este punto nuestra técnica y estilo personal de trabajar los puede variar en un cierto margen con la realidad, pero en general, es importante y un buen indicador que nos recuerden o evoquen a los materiales y su comportamiento en la vida real, pues en éste caso lo único ficticio de nuestra imagen son los personajes.



Ya tenemos la primera imagen que corresponde a la luz de la mañana. Los colores luminosos nos determinan un tono jovial y agradable en cuanto a la imagen y ésta nos resulta simpática y amena, sin que la consideremos siquiera como seria. Se puede incluso dirigir para un público infantil, a quien le resultaría llamativa.



La siguiente hora del día es la tarde; aquí la mecánica de trabajo básicamente es la misma, lo que hace la diferencia es el estudio de la dirección de la luz que vendrá del lado opuesto –representativa del ocaso– y habrá que considerar que a esta hora la luz toma un tinte amarillo dorado, el farol está encendido y el anuncio del parabús también, lo que da un leve reflejo en la piel de la chica. En la fotocopia está marcado en rojo e indica el reflejo del anuncio.

En esta ilustración podemos notar un acentuado tono de rojo en la parte oscura de la vegetación y magenta en el cielo. En el resto de los elementos está presente, más se percibe como un oscurecimiento del mismo color.

La luz de tarde nos da otro sentimiento, hay un fuerte tono de nostalgia y los protagonistas comienzan a tomar un cierto dinamismo que en la luz de día no tenían, adquiriendo mayor peso y seriedad; nos parecen más reales y representativos de una época y un lugar específico.

Finalmente la imagen de noche; aquí nos volvemos a auxiliar con el estudio de la luz en una fotocopia y las fuentes de emisión de luz son el anuncio del parabús y la luz del farol. Por lo que éstas se indican con rojo y su estudio recae básicamente sobre los elementos más inmediatos a éstos y que son los afectados por ellos. El entorno restante es el correspondiente a la noche sin que sea una oscuridad marcada, pues debe ser acorde a la atmósfera de las fuentes de luz.

Para el halo de luz que se genera sobre la figura de la chica y el que emite el farol sobre el fondo haremos una nueva capa de nombre Halo, así se trabajará la imagen de noche con el farol y el anuncio iluminados. En esta última capa se trabajará el halo sobre el entorno y los personajes.

La imagen de la noche es más elocuente; los personajes encajan mejor en el entorno. El fondo y los protagonistas se corresponden, la situación es la correcta y nos parece más creíble la escena que observamos, recordándonos el género de las películas de acción y aventuras de luchadores, pero con un profundo toque actual que el parabús nos da. La ilustración nos hace pensar en un regreso del género en cuestión, manejado en el presente.

CONCLUSIÓN

Una vez terminadas las tres imágenes cada una toma una independencia del dibujo en blanco y negro, en donde la hora del día modifica el contenido, haciendo de ellas ilustraciones diferentes, pues el mensaje es distinto, comprobando que cada tipo de luz en un lugar específico tiene un significado particular para todos nosotros, y que junto con ciertos personajes integrando una escena, nos altera el significado de la misma, el público al que puede llegar y lo que les puede transmitir.

Revisión de Portafolios

Por: Roy López

Agradecemos a todos ustedes su entusiasmo e interés por el dibujo, así como su confianza al mandarnos sus portafolios para ser revisados en ésta su revista. Sigan dibujando que nosotros seguiremos aconsejándoles para que su trabajo sea cada día mejor.

Celia (Arsa) M. Pérez M.

Hello! Quiero felicitarlos por su revista, ya que me han servido bastante las clases que dan (sí, ajá). Por otro lado, quiero asesinar a Carlos Carbajal por enviciarme e inducirme a comprar la revista.

Y bueno, aprovechando su grandiosa sección de "Revisión de Portafolios", me atrevo a enviarles algo, pero con el capricho de que lo revisen Carlos e Izumi (si se puede). Intenté hacer el fondo con grises, aunque no creo que haya logrado su cometido. Es uno de mis personajes/hermanas/enemigas (entiéndase basada un poco en una persona real, sobretodo el detalle de "rubia sintética").

Por otro lado; ¿es cierto que Carlos dejará la revista? (O los rumores andan mal). También una felicitación a los hermanos Escorza y una pequeña pregunta: ¿A ellos les gusta Dragon Ball y Evangelion? (Es una suposición, puesto que la mayoría de los chavos que dibujan son igualitos a Gozan, y las chavas igualitas a Azuka). Por otro lado (sí, sí, es una muletilla que no puedo evitar), la verdad no sé quien las dibuja, pero sí es uno de los dos (o los dos).

Y a todo esto, una pregunta que me tiene intrigada, ya que ustedes son los expertos, ¿qué clase de técnica se usa en W.I.T.C.H.? ¿Es manga o cómic? Y creo que ya.
¡Chaito! Celia.

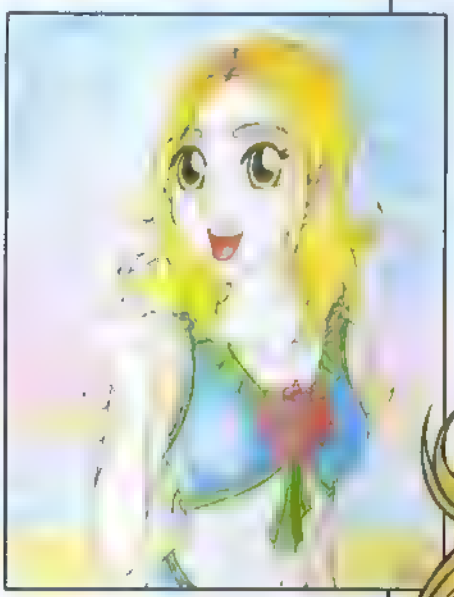
P.D. 1 ¿Ustedes asistirán a La Mole?

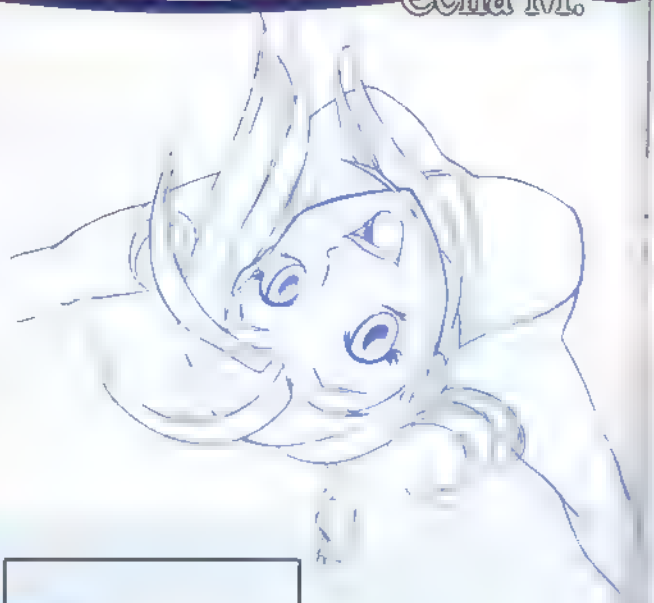
P.D. 2 ¿Cuántos años tiene Izumi?

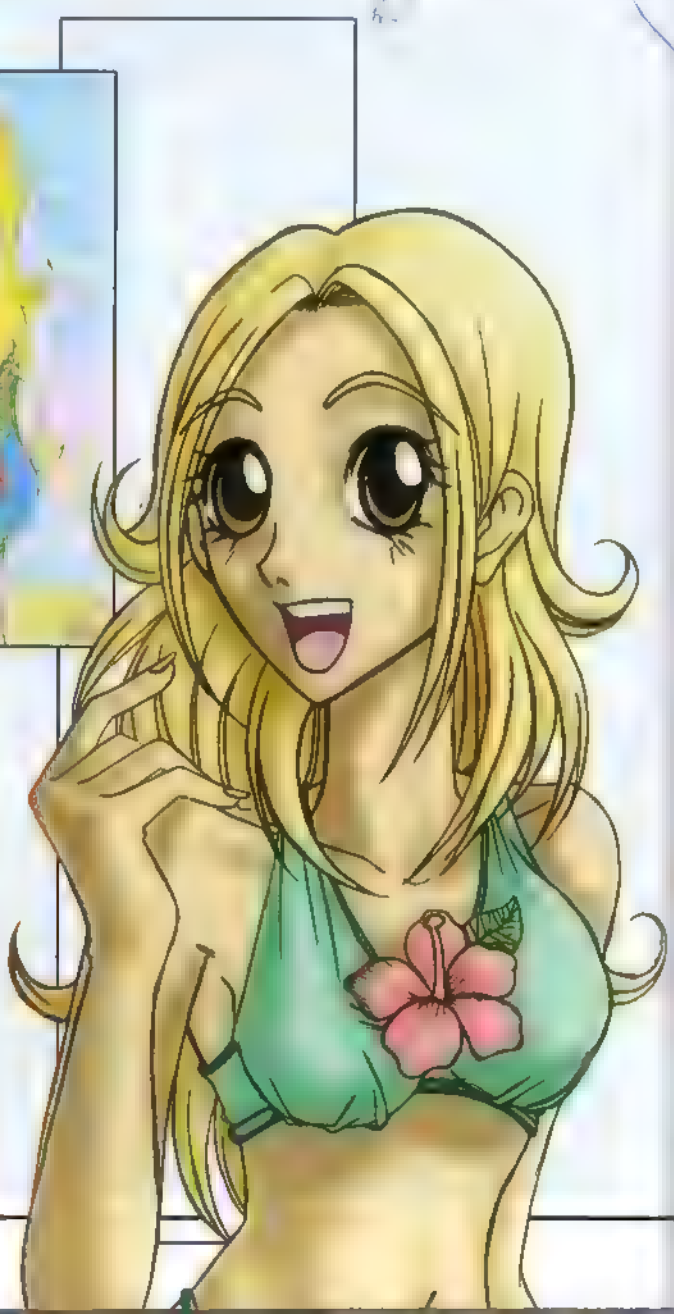
P.D. 3 ¿Me dejarían hacerle una entrevista al equipo creativo uno de estos días? (¡Oh!, lo sé, son tan importantes que no tienen tiempo, snif, snif)

P.D. 4 Sorry por hacer la carta a computadora, pero no soy tan sádica para hacerlos sufrir con mis jeroglíficos.

Es todo. ¡Byek!







Celia M.

Hola, tu personaje es bastante lindo, sólo que las proporciones tienen problemas, checa la corrección que Izumi realizó parea que veas mejor los detalles, principalmente del rostro. Tozani te recomienda que des más movimiento a tu personaje como te muestra en el dibujo a lápiz azul. Respecto a tus preguntas:
–Carlos no está en vías de dejar la revista, aunque se mueve en proyectos que espera puedan ver próximamente todos ustedes.
–El estilo que se maneja en W.I.T.C.H. es una mezcla de muchos estilos, aunque se percibe mucho la influencia manga combinada con la ancestral escuela de la línea clara europea.
–Tratamos de asistir a todas las convenciones, aunque a veces el trabajo es mucho.
–Ni siquiera Izumi sabe cuántos años tiene.
–Para una entrevista no tienes más que escribir al correo y solicitarla.
Atte. Tozani.

Paulina Caudillo Morales

¡Hola chicos de DibujArte! Mi nombre es Paulina, tengo 17 años y soy fanática del dibujo japonés. Quiero decirles que su revista me encanta y me ha sido muy, pero muy útil desde que la conozco (número 10 para ser exactos).

Decidí mandarles algunos de mis trabajos y espero que puedan darme una opinión, crítica o consejo sincero para mejorar. Bueno, muchas gracias por tomarse la molestia de verlos y espero poder mandarles más dentro de un rato.
Sigan mejorando. ¡¡¡Bye !!!

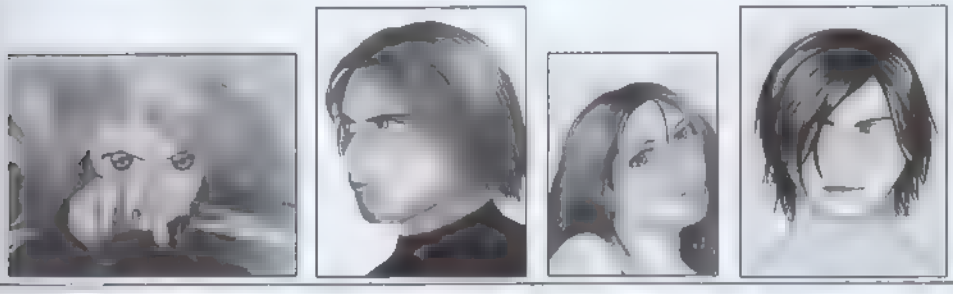
P. D. Si es que mis dibujos (alguno) merecen ser publicados, sería genial que pusieran mi e-mail, por si alguien quisiera contactarme para chatear un rato. ¡Gracias!

En tu original nos dimos cuenta que tu personaje tiene una actitud casual, como la de alguien que sabe que se ve bien, que tiene lo que se necesita para destacar, por lo que nos imaginamos que puede ser un cantante o un bailarín, o quizás sólo es un chico con carisma. Sea cual fuere el caso, y aunque lograste hacer volar nuestra imaginación transmitiendo esa idea, todavía hay algunos puntos en los que te hace falta más trabajo:

La pose del personaje denota un desplante de actitud que se ve disminuido por el pobre detalle de las ropas que lleva puestas, recuerda, la ropa se comporta de acuerdo a la tela que la compone, al movimiento que el cuerpo realiza y a la gravedad que actúa sobre ella.

Observa con detenimiento a la gente en la calle, mientras está sentada o de pie, parada, caminando o haciendo ejercicio y te darás cuenta, poco a poco, de la manera en cómo se comportan las distintas ropas, boceta tanto como puedas lo que observas y después aplícalo a tus dibujos, verás cómo cambia tu manera de representar la vestimenta.

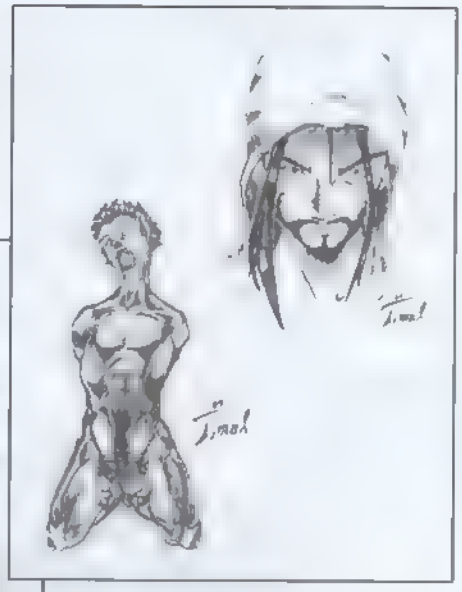
Por último, si pones atención, verás que los hombros son proporcionales a las caderas tanto en los hombres como en las mujeres, por lo que te recomendamos que te auxilies bosquejando un esqueleto antes de añadir los detalles a tu dibujo, así podrás colocar todos los elementos anatómicos de manera natural, lo que te ayudará a realizar mejores trabajos.

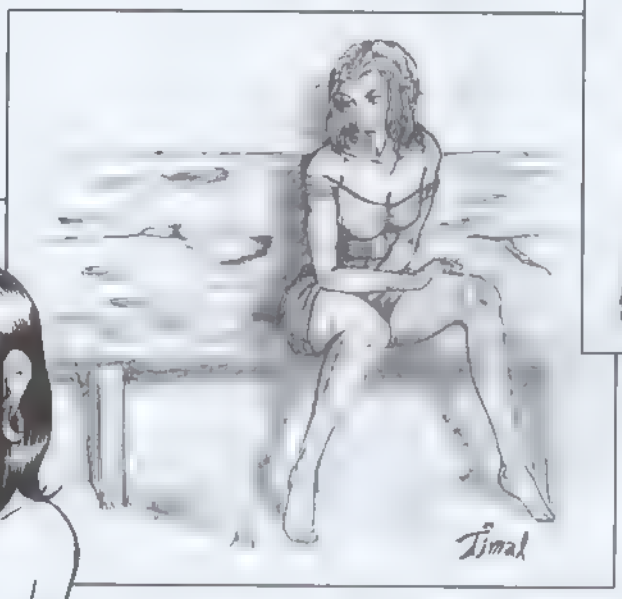


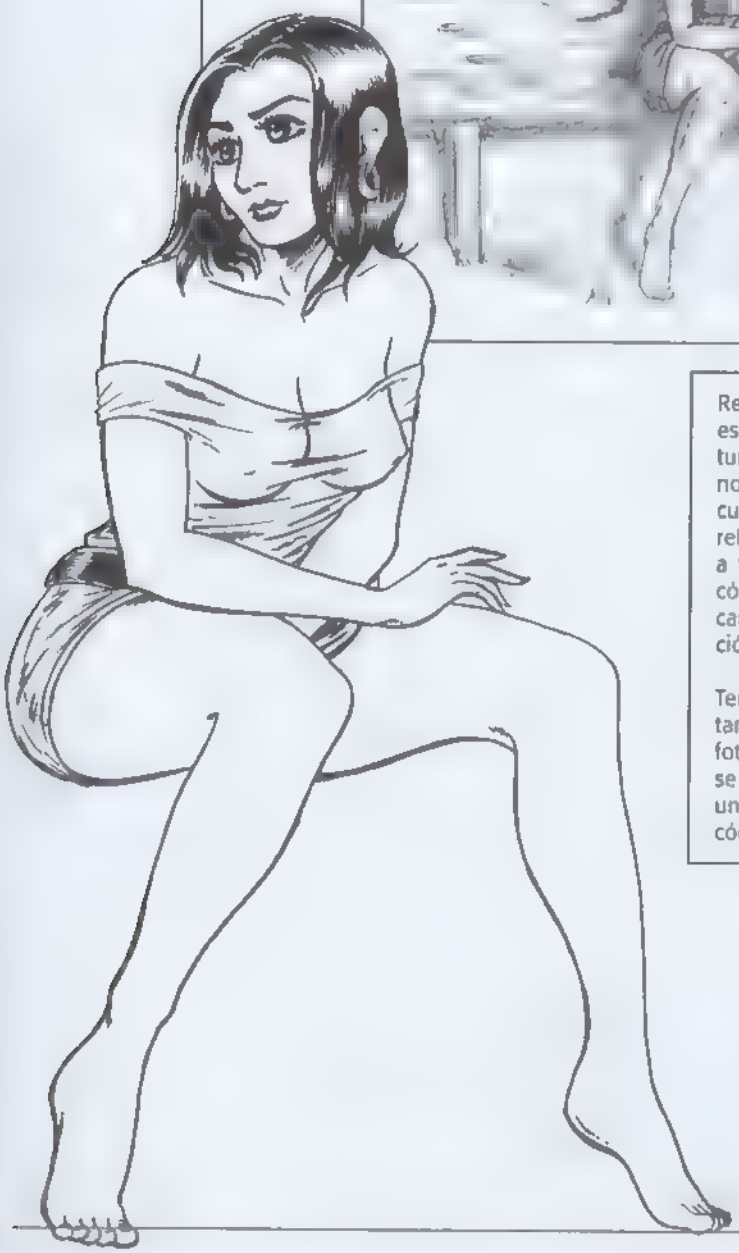
Hugo Morales Timal

Hola. Mi nombre es Hugo Morales Timal y tengo 18 años, antes que nada los felicito por tan increíble publicación: "DibujArte", la he coleccionado desde el número 0, hasta las reediciones.

Gracias a ustedes siento que ya he mejorado en mi dibujo, aquí les mando algunos para que me puedan decir en que cometí errores y además, ojalá y puedan publicarlos o contestarme a mi correo.







Bueno, pues sin más me despido deseándoles la mejor de las suertes y que sigan muchos números más.

¡Ah!, una última cosa, ojalá puedan hacer más concursos de dibujo.

Realizaste tu dibujo en base a una referencia fotográfica y te esmeraste en los detalles de luz y sombra, así como en las texturas tanto del vestido como del asiento, pero aún así tu dibujo no se ve tan natural como debería. No te preocupes, sólo es cuestión de seguir practicando y de observar con atención tus referencias cuando las uses, y con esto me refiero no nada más a tenerlas enfrente y copiar lo que se ve, sino a preguntarte cómo es que están organizados los elementos, cuáles son sus características, y sobre todo, qué es lo que más te llama la atención de lo que estás viendo.

Ten en cuenta que, a veces, las modelos de las fotografías adoptan poses un tanto incómodas sólo por un instante y que el fotógrafo saca decenas de fotos para escoger aquella en donde se proyecta mejor una actitud determinada, y que para plasmar una pose de fotografía en el dibujo hay que saber muy bien cómo funciona la anatomía humana.

Pasando a tu dibujo, observa cómo la cabeza de la chica se ve forzada haciendo que el cuello parezca roto o fuera de lugar, cómo el brazo derecho y la mano de la chica se notan desproporcionados. La figura en general se ve tiesa, sin naturalidad, para remediarlo te recomendamos que te apoyes usando la línea de acción y sobre ella bocetes un esqueleto que te ayudará a plasmar aquello que te llama tanto la atención, una vez que estés satisfecho con la figura, llénala poco a poco de detalles hasta que te parezca que haz realizado un buen trabajo. Y presúmelos, los estaremos esperando.

Jaime Puga Maya

¡¡Hola a todos!! Me encanta su revista, hacen un excelente trabajo. Aquí les mando mi dibujo para que lo analicen y me digan mis errores para mejorar, me gustaría que me ayudaran a ponerle color, pues no tengo idea de que colores usar, lo más seguro es que ustedes sepan los más adecuados.

Finalmente, me gustaría trabajar de dibujante y quisiera que me informaran a donde puedo ir o si conocen a alguien. También les escribo mi e-mail porque me gustaría tener amigos dibujantes y compartir tips, etc., etc.

Eothain2@hotmail.com

P.D. Me gustaría que hicieran un número con movimientos de espadas o armas.

Quien diga que hacer personajes de fantasía es cosa fácil, miente con todos los dientes. Nos llama mucho la atención el esfuerzo que haz realizado al dotar a tu personaje de un fondo tan detallado pero que, aunque merece una concienzuda revisión de nuestra parte, creemos que sólo es un marco para destacar a tu Arquera de plácida actitud, por lo que nos enfocaremos en ella en esta ocasión.

Si pones atención, te darás cuenta que su brazo izquierdo se ve más largo que el derecho, que sus armas se notan disparejas en cuanto a su representación, ya que mientras las flechas y el arco se ven mejor trabajados, la espada y el carcaj (donde porta las anteriores) parecen hechos de cartón, añadiéndole mayor rigidez a tu figura.

En las botas sólo hace falta mayor atención al detalle de los pliegues, del cual ya tienes alguna idea aunque no lograste hacerlas tan auténticas como pretendías, por lo que te recomendamos que te hagas de fotografías donde se note muy bien éste tipo de calzado.

Usa la línea de acción y boceta sobre ella un esqueleto para dotar a tus personajes de una mayor naturalidad en sus poses, recuerda que entre más naturales se vean los personajes, más fácil es pretender que el mundo de fantasía donde viven sea real.

Daniel Cruz Bautista

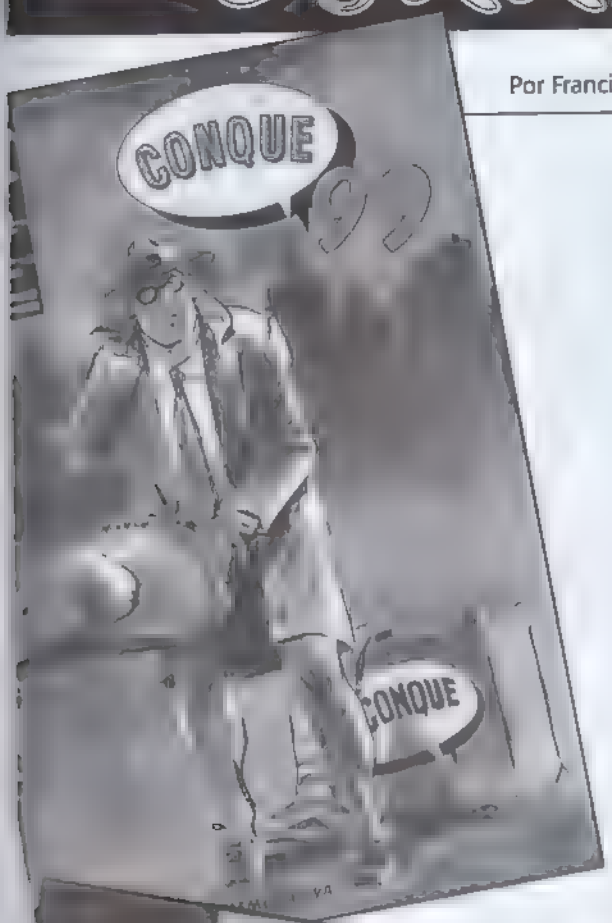
¡¡Hola, que tal!! Mi nombre es Daniel, tengo 16 años y quisiera que respondieran mi carta ya que tengo muchos deseos de saber qué es lo que piensan de mi nivel de dibujo y lo critiquen para echarle un buen de ganas en lo que esté fallando.
Gracias por su atención.
CBD Bautista

Los personajes de acción son de los más difíciles de lograr, deben proyectar seguridad y poder, no nada más posar como si fueran chicos malos. Aunque tu dibujo sea más de lo segundo, tu atención al detalle merece reconocimiento, aunque claro, habrá que poner un poco más de atención a la forma en como se doblan las telas que conforman el vestuario de tu personaje. Ayúdate de la línea de acción para posar más naturalmente a tu personaje y busca referencias fotográficas de uniformes policiacos o militares, o mejor aún, prendas de la misma tela y boceta la forma que adoptan los pliegues para que las dibujes mejor la próxima vez. Fíjate en detalles esenciales como las armas, ya que son las que dan más realismo a un personaje de acción, si tu personaje trae una pistola, dibújala tal cual es, ya que nada se ve más falso que un arma inventada que parezca cualquier cosa menos un arma (ojo, para inventar armas hay que conocer primero las de verdad, y para eso te recomendamos esperar nuestro siguiente número, en el que tendremos una extensa clase de dibujo de armas).

WILL EISNER

ADIÓS, MAESTRO

Por Francisco Espinosa



Déjenme les propongo un ejercicio de situación. Ubiquémonos en el remoto año de 1999, específicamente en su primer semestre. Por aquel entonces, un servidor trabajaba en una tienda de cómics (ya saben, sólo para sobrevivir y pasar el rato en lo que mi talento se descubría al resto de la humanidad), cuyos dueños en ese año decidieron participar con los creadores y organizadores de la Convención de Cómics Quetzalcoatl, mejor conocida por todos como la CONQUE. Llevaban casi un año poniéndose de acuerdo, tratando que el evento fuera de lo mejor. Así pues, durante ese periodo, me enteré de primera mano y con absoluta certeza de los planes para la convención. Ahora no recuerdo casi nada, debo decirlo, pero sí recuerdo cuando mencionaron a los invitados que traerían para ese año. No... miento... no recuerdo más que un nombre... WILL EISNER. Cuando lo escuché bien podía acabarse el mundo a mi alrededor y nada me habría sacado de mi emoción.

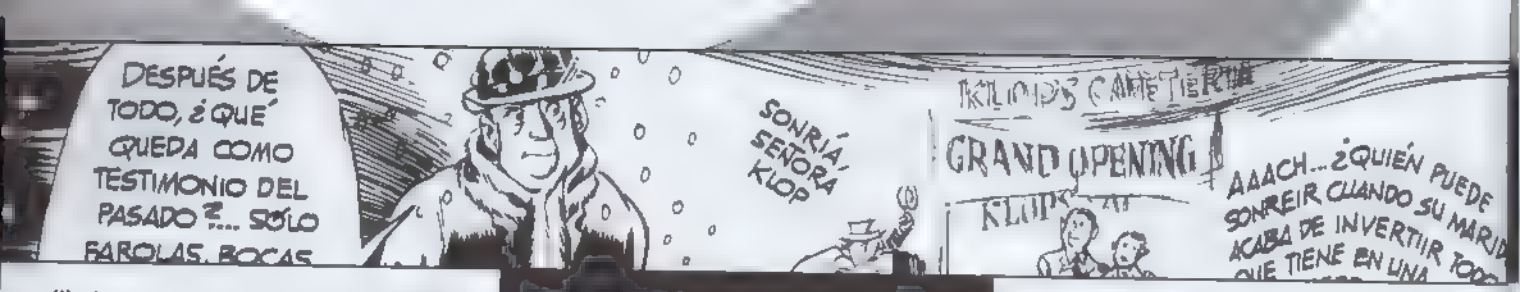
¿Qué quién es Will Eisner, preguntan?

No, no pongan tanta cara de sorpresa ni se rasquen la cabeza. Es normal que no hayan escuchado de él. Lamentable, eso sí. Pero poco se puede hacer cuando todos los supuestos conocedores del arte secuencial en este país se asombran con el último cómic de Jim Lee, la más moderna serie de Yu-Gi-Oh! o, incluso el último fanzine que acaba de sacar su amiguito de toda la vida que ni siquiera puede sostener un lápiz correctamente. Pero déjenme tratar de dar un poco de luz y, si lo hago bien, cuando termine puedan entender mi emoción cuando escuché ese nombre.

El maestro Will Eisner nace en marzo 6 de 1917, en Brooklyn, Nueva York. Hijo de inmigrantes judíos, no cuenta con grandes recursos durante sus años formativos, pasándolos en un barrio pobre de la que, por entonces, era la ciudad más grande del mundo. Y en medio de la gran depresión, ni más ni menos. Su familia vivía en unos edificios de departamentos, muy comunes en aquella época, donde todos se conocían y se ayudaban. Habitados en su mayoría por inmigrantes, familias pobres y numerosas que todavía estaban muy aferradas a sus usos y costumbres. Piensen en una arquetípica vecindad –como la de Los Burrón– y podrán hacerse un retrato cercano de cómo eran estos condominios. La vida era difícil, pero para Eisner fue esencial, ya que de ahí nutrió su imaginación y sacó muchos de los relatos que ha plasmado después en sus trabajos, ya que mientras la mayoría de sus contemporáneos buscaron en la fantasía la fuente de sus historias, él se alimentó siempre de la calle, de la gente y de la ciudad.

Su interés en el dibujo y en la posibilidad de contar historias a través de éste se hicieron patentes desde muy joven, llegando a publicar sus primeras tiras cómicas y caricaturas en el periódico de su preparatoria. Sin embargo, sería hasta 1936, siendo todavía un adolescente recién graduado del bachillerato, que entra a trabajar en una publicación llamada "WOW! What a magazine!", donde creó dos tiras; HARRY KARRY y THE FLAME. La revista sólo duró cuatro números, pero durante su tiempo en ella, Eisner conoce a JERRY IGER, un artista que también se quedó sin empleo al cierre de la publicación. Juntos deciden crear un estudio que surtiera de tiras cómicas a los periódicos y revistas que, en este entonces, estaban surgiendo en todas partes de Estados Unidos. Era el inicio del primer "boom" que el cómic conoció; los periódicos no se daban abasto para publicar todas las tiras que pudieran, incluso los segmentos dominicales pasaron a ser revistas independientes del formato tabloide regular en los diarios, siendo éstos los primeros "comic books".

Ya en su estudio –Eisner & Iger, así lo llamaron– se dieron a la tarea de crear tiras de muy diversos tipos y géneros, buscando fueran publicadas en la mayoría de periódicos que se pudiera, con tal éxito que al poco tiempo necesitaron contratar más

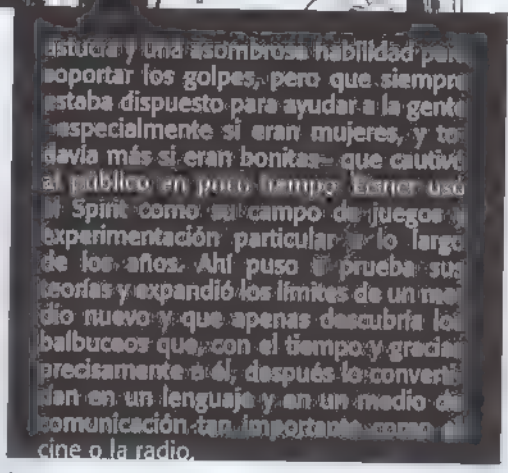


dibujantes. Entonces, bajo el mando y la tutela de Eisner, trabajaron artistas que después serían reconocidos mundialmente por sus creaciones, como BOB KANE, creador de Batman y compañero de escuela del maestro, o JACK KIRBY, co-creador del Capitán América, Los Cuatro Fantásticos o Los Hombres X, junto con otros como LOU FINE, MATT BAKER o MORT MESKIN, todos grandes autores, pero no con tanto renombre. Durante estos años, Eisner & Iger publican HAWKS OF THE SEAS, uno de sus trabajos más conocidos, entre muchas otras historias menos difundidas, y siempre estaban en busca de nuevas historias y creadores.

Una anécdota interesante; un día llegan un par de jóvenes al estudio con una idea, planteada de forma muy rudimentaria, que ellos creían maravillosa y esperando que Eisner los ayudara a realizarla y venderla, pero a éste no le parece lo suficientemente desarrollada e, incluso, algo tonta, por lo que rechaza a los muchachos. Ellos, después se sabría, tenían por nombre JERRY SIEGEL y JOE SHUSTER, y aquel proyecto que Eisner pensara tonto, se llamaba Superman.

La sociedad fue fructífera a lo largo de más de tres años, hasta que un grupo editorial llamado Quality le propone a Eisner crear un suplemento dominical para los periódicos, pero con material original en vez de las antologías de tiras cómicas que se acostumbraban por aquel entonces, y a todo color. Eisner entonces le vende su parte del negocio a Iger y emigra con mejores rumbos.

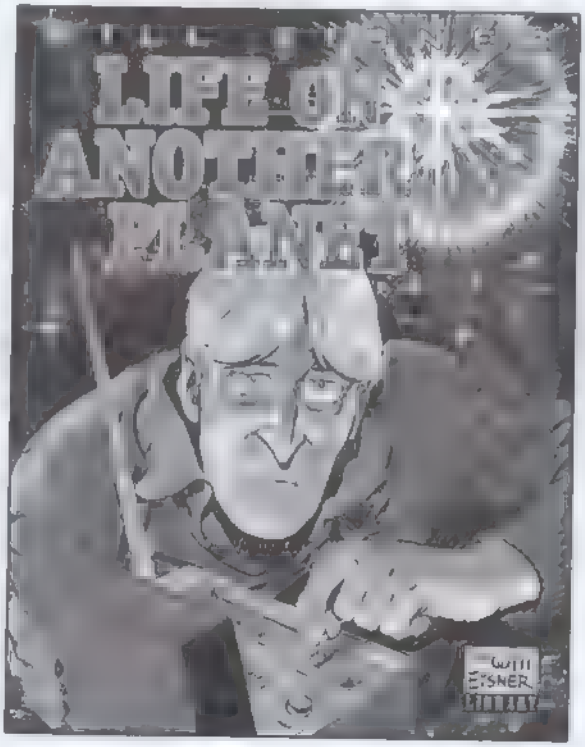
Así, en 1940, se publica THE SPIRIT, un suplemento de 16 páginas que contenía 3 historias distintas, siendo la principal una historieta detectivesca sobre un policía llamado Denny Colt, que un día es asesinado en cumplimiento de su deber por un científico loco. Pero los químicos en los que cae logran ponerlo en un estado de animación suspendida y cuando despierta decide asumir otra identidad para combatir el crimen, poniéndose un antifaz barato, un sombrero y una gabardina; así nace El Spirit. Algo había en este héroe rudimentario, que no contaba con poderes especiales ni equipo sofisticado, sino sus puños, su

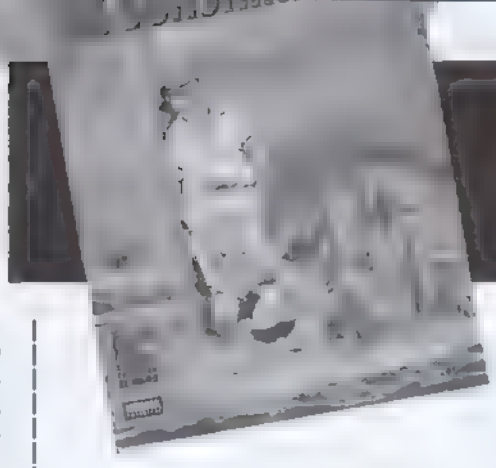


astucia y una asombrosa habilidad para soportar los golpes, pero que siempre estaba dispuesto para ayudar a la gente –especialmente si eran mujeres, y todavía más si eran bonitas– que cautivó al público en poco tiempo. Eisner usó el Spirit como su campo de juegos y experimentación particular a lo largo de los años. Ahí puso a prueba sus teorías y expandió los límites de un medio nuevo y que apenas descubría los balbuceos que, con el tiempo y gracias precisamente a él, después lo convertirían en un lenguaje y en un medio de comunicación tan importante como el cine o la radio.

Mientras todos sus contemporáneos todavía realizaban cómics con la vieja estructura de las tiras cómicas –viñeteado básico, escasa angulación, larguísimos textos para explicar lo que debería verse con el dibujo y, sobre todo, nulo juego con la página completa–, Eisner rompe todas las estructuras y da cátedra de diseño semana tras semana: Rompe los límites de las viñetas, se atreve a jugar con los tiempos narrativos, deja que las imágenes se expliquen solas sin tener que reafirmar la acción con los textos o los diálogos, intensifica el dramatismo con ángulos de toma y manejo de sombras, en fin. Particularmente era interesantísimo ver la forma como, con cada número durante 12 años, cambiaba el logo del Spirit; cada historia abría con una forma distinta de presentar el nombre del personaje, a veces construido con edificios, con papeles flotando a ras del suelo o con la textura de una pared. Definitivamente, Spirit es lectura obligada para todo aquel que pretenda medianamente entender como funciona el cómic como medio visual.

Todo parecía ir bien... cuando Estados Unidos entra en la Segunda Guerra Mundial. En 1942 Eisner es reclutado en el ejército y su trabajo en el Spirit se ve suspendido, aunque la revista no deja de publicarse. Durante sus tres años en la armada, las aventuras del Spirit seguirían publicándose de mano de otros artistas contratados por el estudio de Eisner –aunque todavía seguían apareciendo con su firma– pero ninguno llegaría a la habilidad que el maestro llegó a dotar en sus páginas. La milicia decide aprovechar las habilidades gráficas de Eisner y, en vez de llevarlo al frente, es llevado al departamento de propaganda, donde se desempeñó como ilustrador, diseñador y creador de tiras cómicas educativas y... bueno, de propaganda. En un momento histórico en que los cómics se veían apenas como divertimento infantil, la utilización de Eisner del lenguaje secuencial para hacer instructivos y demás material con fines educativos, es definitivamente novedoso y esencial para la evolución del medio. Ahora es de uso común usar las características gráficas del cómic para llevar una idea propagandística a la gente; desde manuales de electrónica –hay un libro llamado "La Electrónica da risa" que es lectura obligada en los talleres de se-

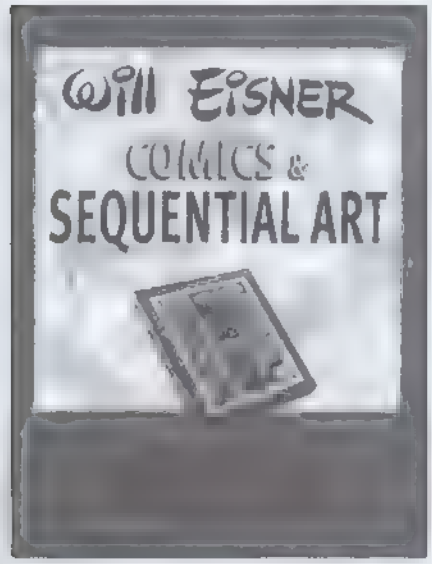




cundaria– a divulgación política o cívica –desde las publicaciones del gobierno del Distrito Federal al desplegado para aprender a separar la basura en los metros– el cómic es, gracias a Eisner, un medio eficaz para la transmisión de ideas desde las únicas cualidades que tiene el cómic como lenguaje.

Al término de la guerra, Eisner regresa a casa y retoma la dirección del Spirit en el que, a pesar de las buenas intenciones, se hizo notar la falta de su creador durante ésos tres años. Su primer número desde el '42 es publicado en diciembre del '45, donde vuelve a narrar el origen de su personaje desde otra perspectiva y dándole mayor complejidad al aspecto gráfico. El cambio se hace notar y la revista vuelve a su cauce, recuperando la calidad y los lectores que tenía antes de la guerra.

Artista inquieto, Eisner comienza a llevar al límite su capacidad de narrador en ésta segunda etapa, usando al Spirit como hilo conductor, más que como protagonista, para contar todo tipo de historias; de ciencia ficción, dramas urbanos en los que el Spirit ni siquiera llegaba a aparecer o, incluso, experimentos sobre la locura y la opresión de la vida en la ciudad. Encontrando cada vez más limitante el campo de acción en la revista, en 1948 crea con su estudio la AMERICAN VISUALS CORPORATION (Corporación de Visuales Americana), donde se encarga de crear cómics, ilustraciones, manuales y todo lo que se pueda con fines educativos y comerciales. La idea le resulta rentable al máximo, teniendo como clientes a las grandes compañías estadounidenses de su momento, incluyendo al propio gobierno. Esta actividad lo fue absorbiendo a tal grado que, en 1952, tuvo que terminar su compromiso con la revista del Spirit, terminando ésta su publicación. A lo largo de 12 años, El Spirit estiró las posibilidades del cómic comercial llevándolo a terrenos por entonces desconocidos.



A finales de la década de los '50 y principios de los '60, los jóvenes aficionados a los cómics, que por aquel entonces vela su segundo "boom" (conocido también como "La Era de Plata" de los cómics), se reencontraron con el trabajo de Eisner y, desde entonces hasta ahora, El Spirit ha sido reimpreso casi ininterrumpidamente, cambiando de casas editoriales pero siempre con el mayor respeto al maestro y a su obra. Al mismo tiempo, dedicado al 100% a sus compromisos laborales, Eisner comienza a dar clases de cómic en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York y trata de dar algún sentido a sus teorías y su conocimiento del medio: Toma notas, explora las posibilidades y trata de aterrizar las ideas que en su cabeza llevan décadas de desarrollo. Las convenciones de cómics son hecho común para la juventud estadounidense y Will Eisner se vuelve un icono entre los creadores y lectores. Todos; colegas, editores y aficionados, presionan para que vuelva a realizar historias sobre el Spirit, convenciéndolo a regañadientes de realizar algunas historias que aparecerían en sus reimpresiones. El gusto no dura mucho, pues Eisner se rehusa a regresar a, lo que él considera, las fantasías heroicas de su juventud, buscando por entonces retos mayores e historias más adultas que hasta ese momento no había podido desarrollar.

Infundido con nuevos bríos, Eisner tarda dos años en la creación de cuatro historias. Así, en 1978, ve la luz A CONTRACT WITH GOD (Un contrato con Dios), su primera novela gráfica (llamada así por el mismo). Realizada con un

muchas novelas por venir. La publicación de este libro fue otra revolución por parte de Eisner, pues por entonces era casi imposible pensar en la publicación de un libro en lenguaje de cómic, siendo éste entendido en el formato de panfleto en que siempre se había editado. Era una bofetada para cierta comunidad que se rehusaba a dar crédito de madurez a los cómics, así como un llamado de atención a la comunidad comiquera para ampliar las miras y formas en pos de una madurez de un medio que, contemporáneo al cine, no había tenido la misma capacidad de evolución de éste. También, en 1978, a través de las reimpresiones del Spirit que publicaba la editorial Kitchen Sink, comienza otro interesante experimento llamado LIFE ON ANOTHER PLANET (Vida en otro planeta); novela gráfica por entregas donde explora un tópico de la ciencia ficción sin caer en ninguno de los lugares comunes.

Independientemente de la excelente historia y mejor narrativa, es importante, pues esta historia fue escrita para leerse por entregas, con miras a una reedición con la historia completa, como se hacía con las viejas novelas por entregas, siendo el referente directo a las miniseries y las recopilaciones que se volverían tan populares a partir de los '80.

Desde entonces, las novelas gráficas son comunes en la industria editorial y, particularmente, en el medio del cómic. El mismo Eisner ha publicado ya una fuerte cantidad de novelas que van desde las autobiográficas, a fábulas urbanas e incluso las bélicas. Pero el maestro no estaba conforme con lo realizado. Al fin, tras años de esfuerzo y trabajo constante, se publica la piedra filosofal para todo creador de cómics; COMICS AND SEQUENTIAL ARTS (Cómics y el arte secuencial). Un tratado específico de las cualidades del cómic como arte, como medio de comunicación y como lenguaje. A

WILL EISNER

través de sus páginas está lo necesario para entender como se transmite un mensaje por este medio, como son sus convenciones y como se traducen los símbolos en la cabeza del lector, como lograr que transcurra el tiempo, como se traslada el sonido en un medio meramente visual, sus similitudes y sus diferencias con el cine, etc. Libro de texto para estudiantes de comunicaciones, de cine y, por supuesto, para todo aquel que pretenda hacer arte secuencial. Años después, Eisner publicaría una extensión de su trabajo llamado GRAPHIC STORYTELLING (Narrativa gráfica), donde explora las facultades del arte escrito enfocado al arte secuencial.

Así pasó los últimos 26 años de su vida; sin dejar de dibujar un sólo día, a pesar de sufrir de reumatismo, haciendo que el sólo coger un lápiz le fuese trabajoso. En 1988, Dave Ulbrich editor de Eternity Comics, crea LOS PREMIOS EISNER para la realización de cómics; uno de los dos premios más prestigiosos que se confieren en esta industria, siendo regularmente comparados con los premios Oscar. Los Eisner tienen algunas singularidades que los hacen especiales: Cada año, el jurado o mesa directiva se cambia y es formada por creadores de primer nivel que eligen a los nominados para después pasar a una votación entre profesionales del gremio que dan como resultado al ganador. Desde 1990 se entregan durante el transcurso de la ComiCon de San Diego, el evento más grande de cómics en Estados Unidos, y quizá del mundo. Y claro, El Eisner, hasta ahora, siempre ha sido entregado a los ganadores de manos del mismísimo Eisner. Como dijera J. Michael Straczynski, escritor de Spider-Man y creador de la serie televisiva Babylon 5: "Cuando obtienes un Emmy, no lo obtienes de nadie llamado Emmy. Cuando obtienes un Oscar, no lo obtienes de Oscar. ¿Qué tan chido es esto?"

Will Eisner revolucionó, paso a paso, cómo se hacen y se entienden los cómics, su arte, su industria y sus creadores. Cada uno de sus libros es revelador de la condición humana, de nuestras pasiones, deseos, tristezas, triunfos y fracasos. Declarada influencia en los creadores más importantes del arte secuencial, desde los escritores hasta los coloristas; gente como Alan Moore, Scott McCloud, Neil Gaiman, Dave Gibbons, Frank Miller entre una infinidad de gente han hecho pública su admiración por el maestro Eisner. Incluso hace un par de años Dark Horse publicó un libro llamado SHOP TALKS (Platicas de taller), donde Eisner sostiene conversaciones informales con diversos creadores de cómics de distintas épocas y estilos, y hablan –como sólo se habla entre colegas– del oficio. Pláticas entretenidas y reveladoras, descubren a un Eisner sereno, humilde, sin delirios de grandeza, pero con un gran amor y respeto por su oficio, con una pasión que muchos jóvenes que dicen querer dedicarse al cómic desearían para un día de fiesta.

Y es que, verán; los cómics han sido parte integral de mi vida. Siempre he estado seguro que quiero contar historias y éste es el medio adecuado para que las cuente. Mi amor y mi pasión por este medio son incuestionables para mí. ¡Vamos! El Arte Secuencial y su oficio, para mí, son sagrados, por lo que los libros de Eisner han estado en mi cabecera desde hace, más o menos, diez años.

Y tras todo esto, cómo podía evitar sentirme como vil fan emocionado cuando me enteré que el maestro iba a venir a México. Lo que es más, estaba seguro que podía compartir una conversación con él durante la convención. Y sí, vino. Y sí, lo ví. A escasos centímetros de mí. Se dio el caso que estuviera dando autógrafos en el stand de la tienda donde yo trabajaba. Ví su mirada de anciano sabio. Su sonrisa amable. Su gentileza y trato dulce. Sentí su mano, que temblaba pero se sentía firme, cuando me saludó. Pero no pude hablar con él más de dos palabras. ¡Sólo dos palabras de todas las que yo tenía que decirle! ¡Que escucharle!

Mi único consuelo era que vendría otra vez o, quizá (si el resto de la humanidad ya había descubierto mi talento), yo podría ir a verlo a la ComiCon de San Diego y charlar con él como yo quería.

ADJÓS, MAESTRO

Will Eisner murió el 3 de enero del 2005, a la edad de 87 años, en Fort Lauderdale, Florida, debido a complicaciones de una cirugía de corazón. Le sobreviven su esposa Ann y su hijo John. No hubo funeral a petición de él mismo. Fue enterrado junto a su hija, Alice, que murió de cáncer en 1969. Para la fecha de su muerte había terminado su última novela gráfica, a publicarse este año, titulada THE PLOT (La trama).

Ya nadie recibirá un Eisner de las manos de Eisner.

Su huella será imborrable y todos los creadores de cómics le estaremos en deuda siempre. No por nada la revista Wizard lo nombró en mayo de hace dos años como "El Artista de Cómics Más Influyente de Todos los Tiempos".

Descansa en paz, Will. A nombre de todos los colaboradores de DibujArte, y el mío propio, nunca podremos agradecerte suficiente.

¡Adiós, Maestro.

Galería del Lector

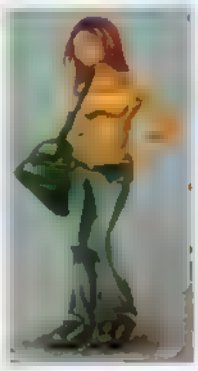
Ahora presentamos el trabajo de un par de chavos que se han esforzado mucho, cuyo trabajo es muy bueno y a quienes les auguramos un gran futuro en el medio. Los dejamos con sus comentarios.

Si tienen algún comentario (cualquier persona), háganmelo saber al correo vector_mg@yahoo.com, no me molestaría conocer a más artistas. Adiós.

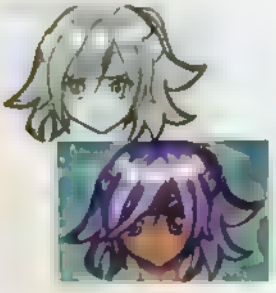
Vector MG.

Saludos miembros de DibujArte, mi nombre es Manuel Alejandro Suárez Solís, vivo en Monterrey N.L., compro su revista desde el número 6, me ha ayudado ¡muchoo! En verdad muchas gracias por el trabajo que realizan.

Si publican este mensaje y el dibujo en la revista (algo que sería un honor para mí), por favor publiquen mi e-mail (massdibujante@yahoo.com.mx o massdibujante@hotmail.com) para que me contacten otros dibujantes o equipos que tengan un cómic que quieran les ayude con el color digital... siendo honesto nunca he coloreado un cómic, pero estoy dispuesto a hacer mi mejor esfuerzo por hacerlo y quemarme las pestañas para tenerlo a tiempo.



Incluyo dos dibujos que hicieron unas amigas y que yo colorié.



Hola, aquí les mando algunos de mis dibujos, primero los boceto para luego digitalizarlos, espero los puedan publicar y criticar, pronto mandaré más, su revista es muy buena, sigan así.

Saludos a todos.

Nuevamente muchas gracias por tomarse el tiempo para leerme y criticar mi dibujo. En caso de no poder publicar mi e-mail, ¿podrían, por favor, contestarme por éste mismo medio?

Hasta luego.
Mass.

PULPO COMICS

Historias y homenajes

· Por Francisco Espinosa

¡Ah, qué cosas con la vilipendiada historieta nacional! Más tarda uno en darla por muerta, que ésta en regresar, como Lázaro, a demostrarnos que esto no se acaba hasta que se acaba. Y es que todavía quedamos algunos necios que creemos que el cómic es el medio adecuado para contar nuestras historias. Ilusos de nosotros. Pero a veces, como el año pasado, el cómic mexicano se propone sorprendernos; y eso es, exactamente, el primer volumen de la antología PULPO CÓMICS, HISTORIETA MEXICANA DE CIENCIA FICCIÓN: una grata y entusiasta sorpresa.

[illegible] persiguiéndolo, una tarde de enero logramos concertar la cita para entrevistar a BERNARDO FERNÁNDEZ (Ciudad de México, 1972) –mejor conocido por todos como BEF–, compilador y editor del primer volumen de Pulpo Cómics. Después de varios intentos porque la entrevista pudiese ser con algunos de sus colaboradores más cercanos, al final arribamos a su oficina para encontrarlo solo y enfrascarnos en una charla amena y prolongada que fue documentada en video. Según nos dijo BEF, las cámaras lo intimidan, pero tras más de una hora de plática parece ser que se puede sobreponer muy bien a eso.

Pulpo Cómics sale de imprenta en septiembre del 2004, con el apoyo del FONCA (Fondo Nacional para la Cultura y las Artes) y, casi de inmediato, se organizó su primera presentación al público. En este evento, un colega –en pleno ataque de sobrexcitación– me comentó que ese sería el evento del año para el cómic nacional. Tomando en cuenta que no es que tengamos muchos para presumir, decidió abrir la entrevista con esta idea.

[illegible] me hace sentir muy orgulloso", dice BEF, luchando entre la modestia y la clara satisfacción, "porque cuando empiezas a hacer las cosas no pretendes obtener ese tipo de comentarios pero que sean como consecuencia secundaria del trabajo es muy... porque la verdad, detrás de este libro hay un montón de chamba de una de las áreas que yo no creo que exista, nada más para los cómics, sino para todos los libros en general, que es la chamba editorial y del editor". No podemos estar más de acuerdo. Agrega, "Yo sé que hay mucha gente trabajando de editor en el cómic industrial, pero me atrevo a decir que no hay más editores de cómics para éste tipo de material. Y no por afán mamón ni nada, pero yo siempre he querido diferenciar mucho lo que es el trabajo de la historieta popular, industrial, con lo que intentamos hacer por ejemplo con el Pulpo Cómics".

BEF, SUPERSTAR DE CLOSET

Escritor, diseñador y dibujante, Bernardo tiene una larga historia dentro del mundo editorial, y particularmente en la realización de cómics. Se inicia como caricaturista político en 1990, mientras estudiaba su carrera y, al poco tiempo, ya es colaborador regular de varias revistas. En 1992, surgen de su mano, junto con compañeros suyos de toda la vida como BACHAN, PEPE ROJO, CARCASS (todos ellos incluidos en el Pulpo Cómics), entre otros, dos de los primeros fanzines dedicados a la realización de cómics, llamémosle, alternativos; HEMOFILIA y TRIPODOLOGÍA FELINA, que después se unirían bajo el título de MOLOTOV. "Hicimos... no sé si los primeros, pero sí de los muy tempranos fanzines de cómic en México, vamos, como más formales, no fotocopiados sino mandados a offset". Publicaciones de culto y para aquellos que andábamos en este medio por aquellos años, sus páginas guardan personajes entrañables como La Rana Asesina o Pipo, El Payaso Feliz.

Director de arte y miembro del consejo editorial de la revista Complot, fundador de la Editorial Molleja, cuentista y novelista reconocido con varios libros publicados, uno se pregunta: ¿[illegible]

[illegible] que regresara a hacer cómic después de tanto tiempo. "Para mí había sido muy frustrante la aventura en el cómic. Comenté mucho en el circuito de presentaciones del Pulpo, que en todos estos años yo había podido sacar cuatro libros de ciencia ficción, como literatura, y en todo ese tiempo ¡UN LIBRO DE CÓMICS!" Y eso, en la vapuleada industria editorial mexicana, es mucho decir. "Se me hacía una ironía total. Entonces yo estaba semi-retirado, pero con ganas de volver a hacer cosas". Durante varios años, Editorial Molleja publica un fanzine de nombre SUB, dedicado a publicar relatos de ciencia ficción, fantasía, terror y policiacos, ilustrados por varios dibujantes, que ahora colaboran en el Pulpo; "El Pulpo es definitivamente una continuación del proyecto de Sub".

En el año 2000, su amigo Bachan logra colocar su personaje EL BULBO en una editorial, donde se publican 10 números, y varios de ellos tienen trabajo de BEF; "Estaba yo de viaje y fui a dar al Museo del Cómic de Bruselas. Entonces me dio mucha emoción, porque tenía mucho tiempo de no hacer cómics. Y cuando regresé me habló Bachan, teníamos mucho tiempo de no vernos y me invitó al proyecto de El Bulbo. Entonces salí de ese semi-retiro". Tras la cancelación de El Bulbo, como revista, BEF colabora con el grupo de historietistas La Perrera en una antología de cómic infantil llamada ZIG ZAG.

"A mi hermano, que es músico de rock, yo le hacía mucho la broma de que yo era una ex-estrella juvenil pero del cómic", bromea BEF, dando paso a las preguntas sobre su más reciente satisfacción.

GÉNESIS, O DE CÓMO SE DA A LUZ A UN PULPO

"El origen de todo esto es muy [illegible]", dice ante mi cuestionamiento del nacimiento del libro, y lo hace con una franca sonrisa en el rostro "Yo soy muy amigo de TONY SANDOVAL, y un día terminamos cayendo en el departamento de SANTIAGO CASARES, otro de los moneros que está incluido. Y estábamos cotorreando y bebiendo refrescos –cómo buenos nerds– y de pronto les dije '¿Por qué no hacemos un libro de cómic?'" Así de fácil.

Lo que siguió es [illegible] de este tipo de intentos en nuestro país; un entusiasmo inmediato, el acuerdo de la entrega de trabajos y la invitación a otros colegas y amigos a colaborar y subirse al tren. "Mi idea original era hacer una convocatoria a los escritores de ciencia ficción, que es gente que yo conozco, y convocar a los moneros..." tarea ardua, siendo dos medios que, aunque aparentemente deberían ser cercanos, no tienen cercanas relaciones. Su idea de adaptar cuentos de estos escritores mexicanos se vio reducida a unas cuantas historias pues la convocatoria no hizo mucho eco en la comunidad cienciaficcionera; "Pero ahora ya hay muchos muy apuntados para el segundo volumen".

"Yo creo que lo importante es demostrar que las cosas se pueden hacer. Yo he hablado mucho de esta frase de la comuna de París que dice; 'Hay que ser realista y pedir lo imposible'". Y es aquí donde la historia toma otros caminos, ya no tan parecidos a otros intentos similares de cómic mexicano. A BEF se le ocurre en un ataque de ambición –de la buena–, solicitar el apoyo de las instituciones culturales del país. "Cuándo vi las dimensiones del proyecto sabía que no iba a tener lana para financiarlo y fue cuando surgió la idea de pedir un apoyo de co-inversión del FONCA". A entender; mandó un proyecto de un volumen de cómics, y además de cómics de ciencia ficción, a una institución gubernamental con cánones muy estrictos y añejos de lo que debe ser la cultura –que, además, han dejado claro en más de una ocasión que para ellos el cómic no es ni arte ni es nada–, y pidió apoyo en metálico para su realización. "Era para [illegible] [illegible]

"Yo había tomado unos talleres con el Fisgón, y no es que sea mi amigo ni nada, pero sí nos saludamos bien y todo. Y con las historias completas que tenía y el proyecto bien estructurado, me atreví a pedirle una firma al Fisgón para meterla al FONCA, e incluso, esa carta de apoyo, es la que aparece como cuarta de forros en el libro. La otra carta fue con Armando Bartra, que había hecho los tres volúmenes de 'Puros Cuentos'". Y es que en México pocos son los proyectos que se concretan lo suficiente para pedir apoyo siquiera a los amigos. "Eso se da mucho aquí, no sé en otro lado, pero es que yo nunca he vivido en otra parte. Me decía Víctor Rodríguez, pintor hiperrealista y ahora muy famoso, que para ser pintor en México lo único que hace falta es decírselo a más de tres personas. Lo mismo pasa con los escritores, con los moneros. Yo creo que había que romper eso". Y por lo menos hasta ahora, así está.

EN HOMENAJE A GERMAN BUTZE

Otra de las singularidades que tiene el Pulpo Cómics es que está dedicado a GERMÁN BUTZE, creador de LOS SUPERSABIOS durante la gran época de oro de la historieta nacional. Autor imaginativo y de trazo atractivo, dentro de lo que se conoce como la línea clara, que pocos recuerdan o mencionan junto a los grandes nombres del panteón de artistas nacionales. "Los Supersabios tuvieron como tres corridas en puestos de periódicos, y la última dejó de salir en 1978, que fue el año en que yo entré a la primaria. O sea que yo todavía no había aprendido a leer cuando desaparecieron. Pero siempre, con lo poquito de material con el que me llegué a cruzar, me parecía magnífico".

[illegible] historias de ciencia ficción, y además muy bien documentadas! Y yo sentía que había que hacerle un poco de justicia a Butze". Merecida, por supuesto. "Toda la gente que saben de esto; Bartra, El Fisgón o el propio Rius coinciden que es el gran narrador del cómic mexicano. Y hoy es un referente que ya no tienen, incluso la gente de mi edad. Y con esto en mente, pues me hice el propósito de rescatarlo del olvido". Y es que en un país en que nuestra cultura es reciclable, o incluso desechable, poco se puede esperar. Mientras en otros lugares, Butze y otros autores de esa época verían reimpresiones de su trabajo con cierta regularidad, en México todavía no hemos llegado a apreciar el valor que tiene nuestra cultura pop. "Yo tengo un proyecto loco de hacer un libro de Los Supersabios. Como el arte de Germán Butze". Pues esperemos que se realice y así toda una nueva generación pueda volver a disfrutar de las desquiciadas aventuras de Pepe, Paco, Panza, Pola y El Médico. Quién sabe; igual y reconozcamos más de nosotros en esos personajes trazados con limpieza que en [illegible] imaginación.

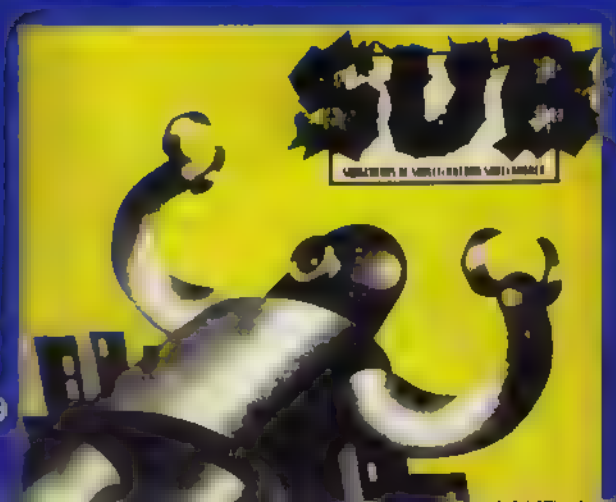
SUSHI DE PULPO

Yo creo que lo más difícil con... balanza las horas de trabajo, el amor invertido, la pasión explotada y poner en perspectiva el resultado final de tanto empeño." Se lo propongo a BEF; hablar del Pulpo Cómics ya en la realidad, en físico, y saber su opinión del resultado final. "Yo estoy contento a un 90%, y ese 10 que me queda es porque yo hubiera querido que fuera el doble de grueso". Me doy cuenta que tengo razón; los padres siempre verán bonitos a sus vástagos sin importar sus virtudes o defectos. Y es que sí, este libro tiene varios de ambos.

Empezamos a recibir el material fue una etapa padrísima", comenta BEF con el rostro iluminado de la emoción que trae consigo el ejercicio de la memoria; "Era como día de reyes; cada semana llegaba alguien con su material o me mandaban adelantos. Entonces cada que llegaba un CD y lo abría, era irse de espaldas, porque la gente fue tan generosa". Su agradecimiento y emoción al recordar todo esto es tan sincero que no puedo evitar sentirme contagiado. Trato de evitarlo, de recordar mi opinión del libro y hacer las preguntas arteras y directas que quería formular acerca de la disparidad de calidades, de las páginas a color, de los autores presentes y faltantes; "Yo no sé si haya una comunidad de verdad o no. Ciertamente sé que no hay una comunidad profesionalizada, pero esta comunidad de necios fue muy generosa, y además hubo muchas sorpresas, porque llegó gente cuyo trabajo yo no conocía, entonces era como tener regalo cada semana". Me desarmó y me dejé llevar por su entusiasmo.

Pasamos a las sorpresas; hay moneros de toda la República... estudios de Guadalajara o Veracruz, caricaturistas políticos y, incluso, un OSCAR GONZÁLEZ LOYO, que hubiera apostado que nunca participaría en un proyecto de este estilo; "Pues yo esperaba que me iba a hacer una historia como muy juvenil o infantil, que es su onda, y me trajo una historia muy politizada, de un humor muy ácido, y eso fue una gran sorpresa". Y es que la convocatoria fue abrir una pequeña caja de Pandora que destapó a toda una serie de artistas que buscaban un espacio para poder explotar; "Por ejemplo; a CECILIA PEGO la saqué del retiro, ella no estaba haciendo cómic en ese momento".

Y así, por el todo de las monerías, el Pulpo Cómics es un caleidoscopio enorme de estilos y formas. En todas las presentaciones del Pulpo corría entre ellos una sensación de orgullo y camaradería, fuera de los típicos envidiosos de costumbre, que vuelve al libro en un gran escaparate del arte secuencial de nuestros días. Sin embargo, la idea original de BEF era juntar a escritores reconocidos de ciencia ficción con dibujantes que adaptaran sus cuentos. Y aunque las adaptaciones resultaron pocas, si las hay. Entonces, ¿y los escritores? "Bueno, Pepe Rojo entró a esto igual que yo: amar los cómics, yo creo que los dos debemos nuestras ca...



...rarias literarias a Alan Moore, claramente. ALBERTO CHIMAL me dijo que era un sueño hecho realidad, porque él siempre había querido hacer un cómic. GABRIEL TRUJILLO estaba feliz". Habrá que esperar para saber qué depara el segundo volumen del Pulpo Cómics en su rubro de escritores.

FUTUROLOGÍA, O DE CÓMO SE REPRODUCE UN PULPO

Eso de hacerle al Nostradamus definitivamente no es mi onda, ni mi definición de un periodismo serio, pero a BEF se le nota tan convencido con el resultado de su primer volumen, que en todas las presentaciones comentó que ya estaba en preparación el segundo, que no me queda de otra que preguntar sobre éste y el tercer volumen de Pulpo Cómics, al menos de cómo existe en la cabeza del editor.

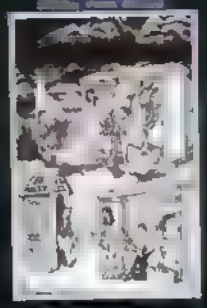
"No quiero adelantarme a nada que no vaya a suceder". Aparentemente a él tampoco le resulta muy profesional hacer sonar las trompetas todavía. "Pero quiero compensar a las grandes ausencias del uno; hay mucha gente ya muy apuntada y yo no creo tener espacio para todos. Pero la verdad, ahora que lo hacíamos yo pensaba que esto daba para tres o cuatro libros, no sé, pero por lo pronto sí quiero hacer un segundo". Y claro, la lista de invitados; "Pues gente como Clément, Quintero, aunque en éste ya hay más gente del interior. Ahora se me ha acercado mucha gente a preguntarme como colaborar, pero la verdad es que es por estricta invitación. Quiero pedir disculpas de antemano por la poca vocación democrática, pero si no pones mano dura no hay manera de controlar el material. Entonces, yo espero, sin quererme adelantar irresponsablemente, que el segundo esté listo para finales del 2005, principios del 2006. Yo creo que hay mucha expectativa para saber qué sigue después de esto, pero no nada más del Pulpo, sino en general del medio". Pues a esperar que no decrezca. Sobre todo del lado de los dineros, que siempre son básicos para que las ganas no se queden en el aire. "Estuve hablando con la gente del FONCA y hay como disposición que se haga o sea, existe la posibilidad de volver a pedir la beca".

Nos quedamos un rato conversando del futuro, del pasado, de los recuerdos y de los deseos. Y es que si algo me quedó claro durante nuestra charla, es que el Pulpo Cómics, es un libro hecho a base de deseos; de los mejores deseos para el futuro. Después de todo, algo hay de eso en los mejores momentos de la ciencia ficción.

EL PULPO; TENTÁCULO A TENTÁCULO

Las antologías temáticas no son particularmente raras en el cómic mexicano; con la escasa producción y la falta de apoyos siempre que alguien consigue o vislumbra la mejor forma de publicar, casi se prefiere hacerlo en banda para que valga la pena el trabajo. Así han sido los casos de EL SENSACIONAL DE CHILANGOS, KA-BOOM; EL CÓMIC, SIETE CRÍMENES CAPITALES, entre otros varios. Pero una de las cosas que distingue al Pulpo Cómics de la mayoría de esos proyectos, es lo incluyente y diverso de su material. Acostumbrados a las antologías de cuatitos hechas entre cuatitos para sus cuatitos, en este libro la reunión de autores de diversos grupos y latitudes crean un mosaico de estilos y formas que, en perspectiva, terminan dejando un deje de empacho ante los disparos de calidad que se dan con cambiar una página. Así pues, tratemos de separar los tentáculos de este Pulpo sin quedar atrapados en sus ventosas.

La portada de JORGE ALDERETE, ilustrador argentino reconocido por estos lares

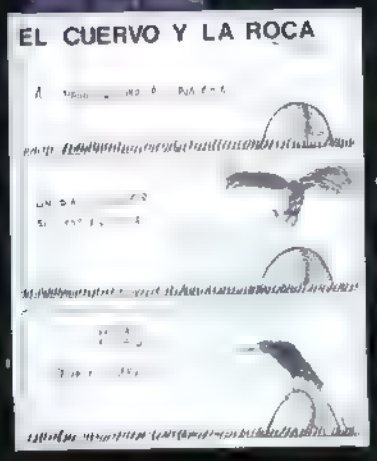


por sus trabajos para MTV Latino, realizada en su inconfundible estilo y de impacto totalmente pop, ya ha causado sus polémicas entre los lectores, que no reproduciré aquí porque la calidad del Dr. Alderete es innegable. Llamativa, vibrante y, sobre todo, pop. Con eso me basta.

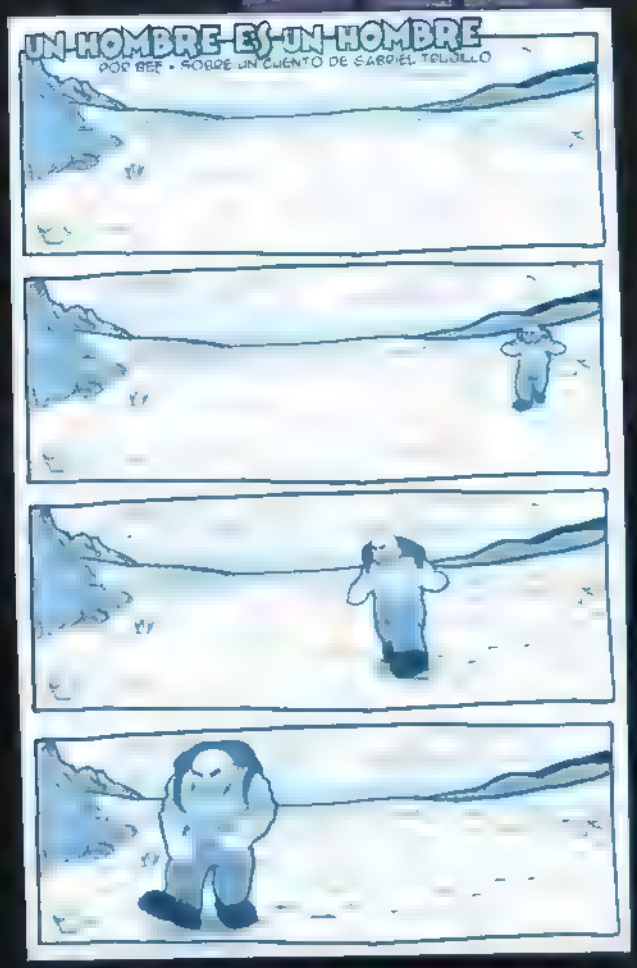
Una de las partes que más llama la atención en el análisis del libro es la presencia de las mujeres que participaron, no porque se desconozca su existencia, sino porque pocas veces se ven inmiscuidas en el ajo con la bola de moneros que casi nunca las toman en cuenta. De los cuatro trabajos femeninos se destaca PANACEA, de CINTIA BOLIO; experimento gráfico y narrativo que sale bien parado en el equilibrio de sus pretensiones y sus logros.

En la parte central del libro hay una sección a color que contiene 5 historias. Se destacan MUNDO PIN-UP, de VÍCTOR DAGON y COLORES de JAVIER SAURIO, que sin mayor presunción, nos muestra un cómic sencillo, inocente y de clara herencia pop que se convierte en un caramelo, junto con DULCES PARA LOS OJOS, de PEPE ROJO y BACHAN; historia delirante y que trabaja en muchos niveles, que puede ser la mejor lograda de todo el libro. Curiosamente, ambas historietas optan por la ausencia de diálogos para contarse, mientras que CRONISTA ERRANTE, de R. G. CLARENA y RAÚL TREVIÑO, opta por un exceso de textos que, aunque gráficamente quita el aliento, hace que el resultado final cojee de un par de pies.

En esta tónica, me parece importante resaltar que, quizá, los cómics que mejor funcionan son los que carecen de texto, como SHAMPOO de PACHICLÓN, y ¿QUIÉN ERES? de SERGIO FLORES M., mientras que LEYES DEL JUEGO (F. G. HAGHENBECK), LAS MINUCIAS CÓSMICAS (FRIK) y VOLVER A CASA (ALBERTO CALVO y SANTIAGO CASARES), en su necesidad de querer contarlo todo a través de un exceso de escritura, logran una sensación de no contarte nada.



En las colaboraciones entre los escritores y los moneros, el resultado es mucho más parejo, pues la base, que es la historia, viene de manos muy capaces: UN HOMBRE ES UN HOMBRE es especialmente recomendable, con BEF adaptando un cuento de GABRIEL TRUJILLO, en un estilo de dibujo limpio y rayando en lo naif, nos narra un relato de una melancolía avasallante (¡ese final!), mientras que LEY FUGA, de GABRIEL BENÍTEZ, MIGUEL ÁNGEL HERNÁNDEZ y CAROLINA SHANTAL PARRA, tiene una vena de aventuras más cercana a la ciencia ficción tradicional, terminando con una historieta de excelente calidad, pero poco sorprendente. Hay otro par más de colaboraciones en el libro siendo las que más satisfacción dejan al terminarlas.



Una de las partes a que más peros le pongo, es la inclusión de ilustraciones sueltas y que terminan rompiendo un ritmo de lectura. Entiendo la razón de su existencia (de alguna forma se tienen que acomodar las páginas de tal manera que los cómics pares terminen siempre en páginas nones), pero el caso particular de PULPO CITY (CÉSAR "KONE" EVANGELISTA), de plano me sobrepasa. Ha esperar que para los futuros volúmenes se tenga mayor control de la paginación y el número de páginas que se tengan que rellenar.

Irregular, historias mucho mejor logradas que otras, dibujantes con mayor experiencia que otros, lecturas fascinantes, divertidas y de plano alguna infumable, es lo que encontraremos en este Pulpo Cómics. Éstas fueron un puñado de las historias que contiene el libro, así que no se fíen de mi palabra y vayan a valorarlo por ustedes mismos, quizá se encuentren con alguna historia que no menciono y que a ustedes les resulte maravillosa. Pero sobre todo, no se conformen. Exijan más para futuras entregas, reclamen calidad y feliciten a aquellos que satisfagan su necesidad de buenos cómics.

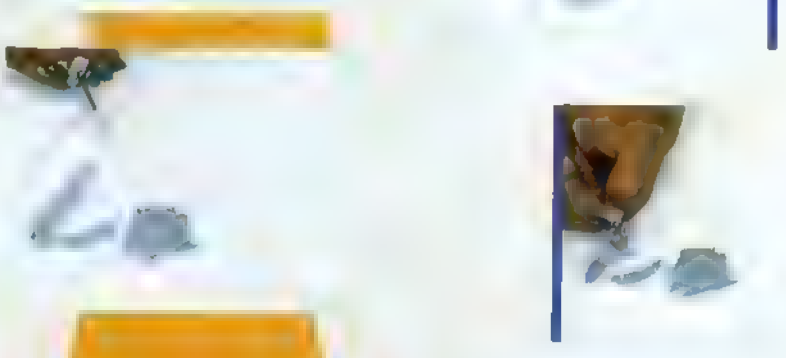
Hay tentáculos más cortos que otros, pero este pulpo, definitivamente, tiene muy sanas sus ventosas.

El material que se utilizó es el mismo de la otra sesión.

Teniendo la ilustración es recomendable que hagas una copia de cartulina opalina para que tu original quede intacto

Comenzaremos a pintar el personaje que se encuentra en el fondo y que es el tigre.

Mezcla en tu godete color azul cobalto, dándole un toque de negro (como en recomendaciones anteriores haz las pruebas en una hoja independiente).



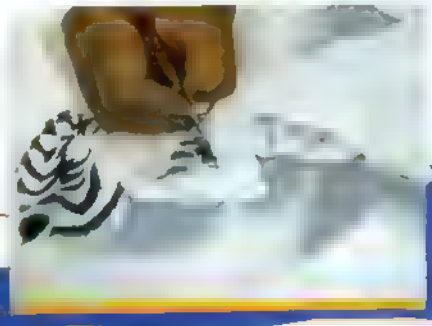
Teniendo el color que deseamos, comencemos con el rostro. Pinta las sombras pero al mismo tiempo debes darle retoques con el color blanco para tener de inmediato la fuente de luz. Quedará un degradado y no una veladura.

Es más recomendable si pintamos con el color azul y rápidamente enjuagamos nuestro pincel, teniéndolo un poco húmedo tomamos un poco de color blanco ya que éste se encuentra fresco.

Repite el mismo procedimiento en zonas donde creas que debe ir la fuente de luz y en el cuepo del trige

SEGUIREMOS CON LAS MANCHAS

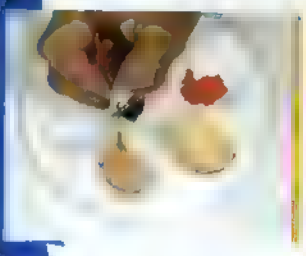
Para ello sólo debemos utilizar el color negro y un pincel delgado. Otra recomendación más antes de poner en marcha este paso, no debes tomar directamente la pintura del frasco, es muy espeso el acrílico y no dará la trama que desees. Toma el color en un godete y mezclado con un poco de agua para que te quede más diluido y pueda manejarse con facilidad.

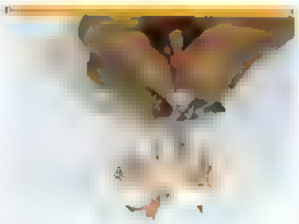


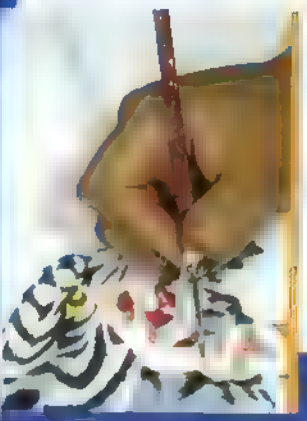
Teniendo afiladas las puntas coloca líneas que tengan semejanza a lo que serán los "pelitos" del tigre y forma sus manchas; dependiendo cada parte de su cuerpo toma diferentes direcciones (es más eficiente basarte en fotografía real).

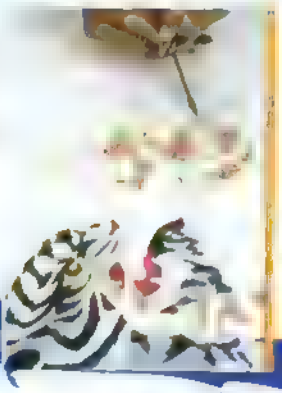
En la parte del hocico haz la base de un color azul y con un poco de negro las zonas de sombra. Y de nuevo con un retoque de blanco degrada dándole forma a la lengua. Haz lo mismo con la nariz.

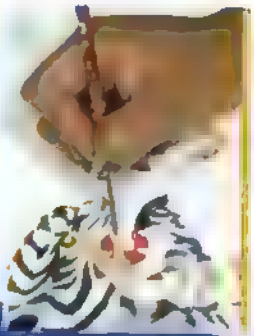
En los ojos no resulta difícil, sólo tienes que colocar una base amarilla y degradar la pupila con negro.











Continuando con nuestro siguiente personaje utilizaremos el color carne, sin ninguna combinación. Definimos las sombras. Recuerda que es muy importante que sepas en donde se encuentra la fuente de luz para que te resulte más fácil colocar el color claro. Para ello tenemos que mezclar el color carne con un poco de blanco, dependiendo de cómo quieras que sea la luz, muy intensa o leve. Pinta con este color las

partes que dejaste sin sombrear. De nuevo pinta una pequeña veladura o si lo deseas degrada entre uno y otro color, pero ten cuidado, procura terminar de pintar todas las partes del cuerpo que lleve este color, o con cualquiera, ya que si no es así, tu pintura se llega a secar y después no puedas obtener el mismo tono que desde un principio.

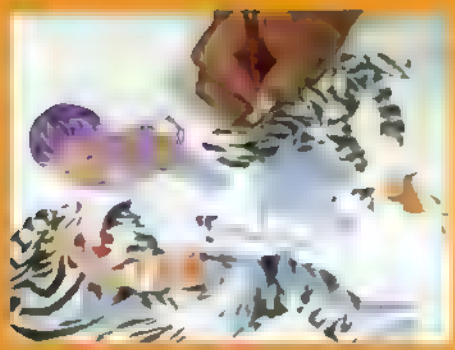
EL CABELLO

Para el cabello utiliza un color morado para definir las sombras. Este mismo color mezclado con blanco o utiliza directamente un color violeta, en forma curveada, para simular un peinado y así dar más sensación y volumen. Da pequeños retoques e líneas muy delgadas con la pintura blanca.

En la otra parte de su cabello hacemos el mismo paso pero puedes utilizar un color más claro que el anterior para notar la diferencia en su peinado. Pon los mismos rayitos de un color más luminoso.

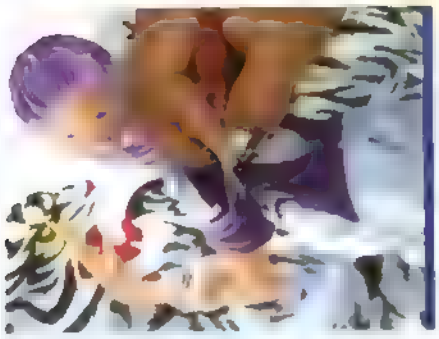
Para los ojos de este personaje utilizamos un color azul combinado con negro y blanco.

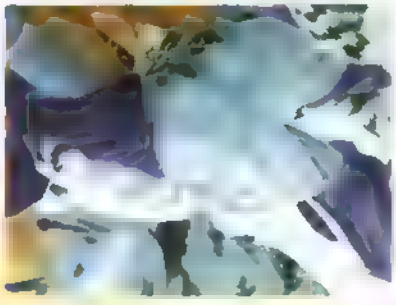
Pintar la ropa es muy sencillo. Ponemos una base de color azul, pero ten cuidado que no quede del mismo color que el tigre, que diferencie un poco.
Pintamos y remarcamos los pliegues de la ropa. Si en verdad no te da confianza marcar partes de sombra con la pintura te recomiendo que con un lápiz del mismo color marques éstos pequeños detalles, el acrílico los borrará, pero es más seguro que no te equivoques.



Con un tono más oscuro definiremos por último los pliegues. Así podemos ver la diferencia de colores, del más fuerte al más claro, y obtendremos un degradado más convincente; en el cabello vuelve a dar pequeñas líneas en la superficie de cada pliegue.

Con la mezcla de la pintura violeta o morada junto con un pequeño toque de negro, haz tu combinación, cuando obtengas el color que deseas, comienza a pintar. Repite de nuevo el procedimiento anterior.





Ten en cuenta que los pliegues cambian de dirección dependiendo de la postura de nuestro personaje

En partes pequeñas, como por ejemplo los zapatos, puedes jugar con la pintura. Puedes combinarla en ese mismo lugar. Añade un poco de pintura azul en la base del zapato e inmediatamente coloca un poco de negro obteniendo ahí mismo tu base, sin enjuagar tu pincel da un retoque de blanco en su punta y arrastra hasta que te de un degradado. En la suela del zapato puedes degradar y hacer lo mismo arrastrando el color ya sea hacia arriba o hacia abajo, y manejando el pincel como desees.

Para sus vendas lo único que hay que hacer es pintarle la sombra de color azul más claro y definir sus pliegues; cubre con pequeñas veladuras y da brillos con toques negros.

En pequeños detalles como la esfera de "Yin Yan" el degradado es más fácil.

Para las garritas de nuestro felino pintamos una base negra con punta al final y para darle brillo sólo tienes que darle una línea leve de color blanco.

En el caso de la ballesta utiliza un color durazno como base. Estando fresca la pintura, y con la punta del pincel sin enjuagar, toma un poco de pintura negra, pinta guiándote por la forma de la ballesta, dando como resultado una textura semejante a la madera.

DETALLES FINALES

Con pintura plateada da toques adorna el cinturón y en la ballesta haz pequeñas figurillas.

No te limites, puedes utilizar los colores que te gusten, ya sean fuertes, claros, extravagantes, etc., pero debes combinarlos con lo que es tu personaje, sólo piensa como quieres que luzca. En fin, experimenta hasta morir, nosotros simplemente te orientamos y te damos algunos tips que te pueden servir; y recuerda esto, el acrílico es fácil de dominar si lo practicas y lo mejor de él es que te permite corregir así que sigue practicando.

5, 6, 7, 8 mayo 2005

centro de convenciones tlatelolco

expo manga comic

la nueva

presenta este anuncio y entra al 2x1*

MANGA EDITOPOSTER

*PROMOCIÓN VALIDA ÚNICAMENTE JUEVES 5 Y VIERNES 6 DE MAYO.
PROMOCIÓN EXCLUSIVA SÓLO PARA LAS PUBLICACIONES DE GRUPO EDITOPOSTER.